

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA
PRANCIS SISWA KELAS XI IPA 1 SMA ANGKASA
DENGAN TEKNIK PERMAINAN *CADAVRE EXQUISE***

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh :

Yokhebed Sapta Putri

08204241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN UJIAN TUGAS AKHIR

FRM/FBS/18-01
10 Jan 2011

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Herman, M.Pd
NIP. : 197104032005011001
sebagai pembimbing I,

menerangkan bahwa Tugas Akhir mahasiswa:

Nama : Yokhebed Sapta Putri
No. Mhs. : 08204241010
Judul TA : Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas
XI IPA 1 SMA Angkasa dengan Teknik Permainan *Cadavre
Exquise*

sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I,

Herman, M.Pd

NIP. 197104032005011001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Angkasa dengan Teknik Permainan *Cadavre Exquise*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 20 Juli 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Dwiyanto Djoko P, M.Pd	Ketua Penguji		25.7.2017
Herman, M.Pd	Sekretaris Penguji		24.07.2017
Nuning Catur Sri W, M.A	Penguji Utama		24.07.2017

Yogyakarta, 25 Juli 2017

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri

Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A

NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : **Yokhebed Sapta Putri**

NIM : 08204241010

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

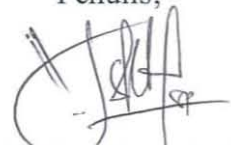
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis,



Yokhebed Sapta Putri

MOTTO

**“Try not become man of success,
but rather become a man of value.” –Albert Einstein**

**“Kalau hari ini kita menjadi penonton,
bersabarlah menjadi pemain esok hari.”**

**“Oleh karena itu AKU berkata kepadamu : Mintalah, maka akan diberikan
kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan
dibukakan bagimu.” – Lukas 11 : 9**

**“Dan ketahuilah, AKU menyertai kamu senantiasa
sampai kepada akhir zaman.” – Matius 28 : 20b**

**“Perjuangan belum berakhir, semangatlah sampai pada titik penghabisan.
Percayalah, rancanganNya jauh lebih baik dari yang kamu kira. Tuhan
memberkati, amin.”**

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus Kristus karena atas berkat dan rahmatNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Angkasa dengan Teknik Permainan *Cadavre Exquise*”, untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.


Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor UNY, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis beserta staff FBS UNY yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian ini.

Terimakasih kepada Bapak Herman, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi ini, juga seluruh dosen Bahasa Prancis UNY beserta staff atas segala bentuk bantuan dan bimbingannya. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Lusi selaku guru SMA Angkasa, dan pihak-pihak lain yang telah membantu selama penelitian, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 17 Juli 2017

Penulis



Yokhebed Sapta Putri

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuan Yang Maa Esa, skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

- ❖ Orangtuaku dan kakak-kakakku tercinta yang selalu mendoakan dan memberiku semangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
- ❖ Otniel Apta Danu K, Alfa Risti Kusuma, dan Dominic Fransophian Kusuma yang menjadikan proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih berwarna sehingga mempunyai cipta, rasa, dan karsa.
- ❖ Dosen pembimbing, Bapak Herman, M.Pd yang dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Saudara-saudaraku yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang senantiasa memberikan segala bentuk dukungan dan telah menjadi inspirasi terbaik.
- ❖ Sahabat dan teman-temanku yang selalu setia memberikan semangat dan motivasi demi terselesainya skripsi ini.
- ❖ Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah memberikan segala bentuk bantuan selama penyusunan skripsi ini.

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Surat Keterangan Persetujuan Ujian Tugas Akhir	iii
Lembar Pernyataan	iv
Motto	v
Kata Pengantar	vi
Halaman Persembahan	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Lampiran	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Singkatan	xv
Abstrak	xvi
Extrait	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
G. Batasan Istilah	5
 BAB II KAJIAN TEORI	 6
A. Hakikat Bahasa	6
1. Pengertian Bahasa	6
2. Tujuan Bahasa	7
B. Keterampilan Berbicara	8

1. Pengertian Keterampilan Berbicar	8
2. Penilaian Keterampilan Berbicara	10
C. Pemerolehan Bahasa	13
1. Pemerolehan Bahasa Pertama	14
2. Pemerolehan Bahasa Kedua	16
D. Pembelajaran Bahasa	17
E. Teori Belajar Konstruktivistik	18
F. Metode dan Teknik Belajar	19
G. Teknik Permainan Cadavre Exquise dalam Pembelajaran Bahasa Prancis	21
H. Penelitian yang Relevan	25
I. Kerangka Pikir	26
J. Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Subjek dan Objek Penelitian	28
C. Tempat dan Waktu Penelitian	28
D. Instrumen Penelitian	29
E. Desain Penelitian	30
F. Prosedur Penelitian	32
G. Teknik Pengumpulan Data	33
H. Teknik Analisis Data	34
I. Validitas dan Reliabilitas Data	34
J. Indikator Keberhasilan	35
1. Indikator Keberhasilan Proses	35
2. Indikator Keberhasilan Produk	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Subjek Penelitian	36
B. Analisis Data Penelitian	37
1. Pra Tindakan	37
2. Siklus I	42

3. Siklus II	48
C. Hasil Penelitian	54
1. Proses	54
2. Produk	54
D. Keterbatasan Peneliti	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
A. Kesimpulan	56
B. Implikasi	57
C. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61
Resumé	133

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Pedoman Wawancara Pra-Tindakan untuk Guru	62
Hasil Wawancara Guru	63
Angket Pra-Tindakan untuk Siswa	66
Hasil Angket Pra-Tindakan	67
Soal Pre-Test	76
Hasil Pre-test	78
RPP Siklus I	79
Soal Post-Test I	87
Hasil Post-test I	88
Pedoman Wawancara Refleksi Siklus I	89
Hasil Wawancara Refleksi Siklus I	90
Angket Siswa Siklus I.....	91
Hasil Angket Siswa Siklus I	92
RPP Siklus II	94
Soal Post-Test II	102
Hasil Post-Test II	103
Pedoman Wawancara Refleksi Siklus II	104
Hasil Wawancara Refleksi Siklus II	105
Angket Siswa Siklus II	107
Hasil Angket Siswa Siklus II	108
Catatan Lapangan Penelitian	109

Daftar Nilai Siswa	127
Daftar Hadir Siswa	129
Dokumentasi	130
Surat Izin Penelitian	132

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Ragam Pemerolehan Bahasa	14
Gambar 2. Bagan Desain Penelitian Tindakan Kelas	30
Gambar 3. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa	54

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : 1 ^{ère} partie - <i>Entretien dirigé</i>	11
Tabel 2 : 2 ^e partie - <i>Échange d'informations</i>	11
Tabel 3 : 3 ^e partie – <i>Dialogue simulé</i>	11
Tabel 4 : <i>Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve</i>	12
Tabel 5 : Jadwal Penelitian	28
Tabel 6 : Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Siswa	41
Tabel 7 : Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> I	47
Tabel 8 : Nilai <i>Pre-Test</i> , <i>Post-Test</i> I, Dan <i>Post-Test</i> II	53

Daftar Singkatan

PPT	Power Point
KBM	Kegiatan Belajar Mengajar
PTK	Penelitian Tindakan Kelas
RPP	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
LCD	Liquid Crystal Display
DELF	Diplôme d'Etudes en Langue Francaise
KKM	Kriteria Ketuntasan Minimal

**PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS
SISWA KELAS XI IPA 1 SMA ANGKASA
DENGAN TEKNIK PERMAINAN *CADAVRE EXQUISE***

Oleh :
Yokhebed Sapta Putri
NIM. 08204241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ialah siswa kelas XII IPA 1 SMA Angkasa yang berjumlah 31 siswa. Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus yang dilaksanakan pada bulan Februari 2017 sampai dengan April 2017. Siklus I terdiri dari dua tindakan dan *post-test I* sedangkan siklus II digunakan untuk mengoptimalkan penggunaan teknik permainan *Cadavre Exquise* sebelum dilakukan *post-test II*. Data penelitian diperoleh dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yaitu observasi lapangan, wawancara, angket dan catatan lapangan, sedangkan data kuantitatif berupa skor test siswa disetiap siklus. Validitas data penelitian didasarkan pada validitas triangulasi data, sementara reliabilitas penelitian didapat melalui *expert judgement*.

Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan teknik permainan *Cadavre Exquise* dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa. Pada penelitian ini total 4 pertemuan dengan waktu masing-masing 2 x 45 menit. Peningkatan nampak pada hasil rerata skor siswa pada setiap siklus. Pada *pre-test* siswa memperoleh rerata skor 2,2 yang kemudian meningkat sebesar 2,5 (25%) menjadi 4,7 pada *post test I*. Pada *post-test II* rerata skor siswa kembali meningkat sebesar 0,34 (3,4%) menjadi 5,04. Meskipun peningkatan nilai rata-rata siswa tidak terlalu signifikan namun dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan teknik permainan *Cadavre Exquise* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa SMA Angkasa.

L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE EN FRANÇAIS DES APPRENANTS DE SMA ANGKASA EN APPLIQUANT LA TECHNIQUE DES JEUX *CADAVRE EXQUISE*

Par :

Yokhebed Sapta Putri

NIM. 08204241010

EXTRAIT

Cette recherche a pour but d'appliquer la technique des jeux *Cadavre Exquise* dans le cadre d'améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de SMA Angkasa.

Cette recherche est une recherche d'action en classe (RAC) où le sujet est des apprenants de la classe XII IPA 1 SMA Angkasa qui sont 31 apprenants. Cette recherche a été effectuée en deux cycles qui ont commencé de février à l'avril 2017. Le premier cycle se compose de deux séances d'actions et le *post-test I*. Le deuxième cycle était consacré à optimaliser l'application de la technique des jeux *Cadavre Exquise* avant d'effectuer le *post-test II*. Les données de la recherche sont obtenues par de la combinaison de données qualitatives et quantitatives. Les données qualitatives sont les résultats des observations, des entretiens, des enquêtes et des notes de terrain, tandis que les données quantitatives sont des résultats de tests des apprenants à chaque cycle. La validité des données de la recherche est basée sur la validité des données triangulaires, tandis que la fiabilité de la recherche est acquise selon le jugement des experts.

Les résultats de la recherche ont montré que l'utilisation de la technique des jeux *Cadavre Exquise* pouvait améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de SMA Angkasa. Il y avait au total 4 séances dans cette recherche dont la durée de chacune était 2x45 minutes. L'amélioration s'observait à travers du score moyen des apprenants dans chaque cycle. Dans le *pré-test*, les apprenants ont obtenu le score moyen de 2,2. Ce score moyen s'améliorait ensuite au *post-test I* de 2,5 (25%) dont le score moyen des apprenants était 4,7. Au *post-test II*, ce score moyen s'améliorait plus mieux de 0,34 (3,4%) où le score moyen des apprenants était 5,04. Bien que ces améliorations ne soient pas significantes, nous pouvons quand même dire que l'application de la technique des jeux *Cadavre Exquise* pouvait améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de SMA Angkasa.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa asing saat ini menjadi salah satu kebutuhan bagi sebagian besar masyarakat Indonesia. Tidak hanya sebagai ajang gengsi, namun bahasa asing menjadi sebuah nilai tambahan di berbagai bidang, terutama dalam dunia kerja. Seseorang akan mendapat perhatian ketika dapat melakukan komunikasi dengan bahasa asing.

Namun di dunia pendidikan, tidak semua bahasa asing dapat dipelajari di sekolah. Tidak seperti bahasa Inggris yang telah menjadi bahasa Internasional, sehingga bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang diwajibkan di sekolah. Bahasa Prancis saat ini hanya menjadi mata pelajaran tambahan di SMA.

Dikarenakan bahasa Prancis hanya menjadi mata pelajaran tambahan, maka sering kali para siswa mengesampingkan mata pelajaran ini. Akibatnya minat para siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis menjadi berkurang. Rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis mengakibatkan rendahnya kemampuan bahasa Prancis siswa. Hal ini dikarenakan proses belajar yang tidak kondusif. Tidak ada kerja sama yang baik antara siswa dan guru sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Tujuan pembelajaran bahasa Prancis yang tidak tercapai terjadi di beberapa sekolah, seperti di SMA Angkasa. SMA Angkasa merupakan salah satu SMA di Yogyakarta yang masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk itu jumlah jam pelajaran bahasa Prancis di SMA ini masih

lumayan banyak karena pada kurikulum KTSP masih terdapat mata pelajaran bahasa Prancis di kelas X, XI, dan XII. Meskipun siswa mendapatkan mata pelajaran bahasa Prancis mulai kelas X, minat siswa terhadap pembelajaran ini masih rendah. Hal ini terlihat pada respon siswa terhadap pembelajaran. Siswa memang aktif dalam pembelajaran namun keaktifan siswa tidak menunjukkan respon yang baik. Keaktifan siswa bukan menunjukkan keantusiasan mereka dengan pembelajaran, namun karena mereka membuat materi pelajaran menjadi bahan lawakan sehingga kelas selalu gaduh.

Metode pembelajaran bahasa Prancis di SMA Angkasa menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa (Sanjaya, 2006: 147). Guru bahasa Prancis SMA Angkasa memberikan materi ajar dengan menjelaskan kepada para siswa dan diakhiri dengan pemberian soal atau pertanyaan. Untuk mengurangi tingkat kejenuhan siswa, guru menggunakan media audio-visual. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga berguna untuk menjembatani guru dalam menyampaikan materi ajar agar mudah dimengerti oleh siswa. Hal ini sesuai pendapat dari Sadiman dkk (2011: 17-18) bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya adalah sebagai alat bantu untuk memperjelas penyajian materi.

Guru berusaha menyajikan materi dengan menarik melalui gambar di LCD dan sesekali memutar video pembelajaran. Namun hal itu tidak cukup membuat siswa antusias terhadap pembelajaran. Kebanyakan siswa hanya suka

dengan kegiatan belajarnya seperti menonton video, namun mereka tidak memperhatikan penjelasan guru sehingga materi tidak tersampaikan dan siswa masih kesulitan dalam belajar.

Keterampilan berbicara menjadi salah satu keterampilan yang dipelajari dalam bahasa Prancis. Pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis di SMA Angkasa sama dengan pembelajaran keterampilan lainnya, yaitu dengan metode ceramah. Namun dalam pembelajaran keterampilan berbicara, guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan pembelajaran secara lisan. Guru hanya sesekali memberi pertanyaan kepada siswa, sehingga siswa kurang berlatih keterampilan berbicara.

Untuk menarik minat siswa, peneliti menggunakan teknik yang menyenangkan dan disukai para siswa yaitu teknik permainan. Peneliti menggunakan teknik permainan yang belum pernah digunakan oleh guru yaitu dengan teknik permainan *Cadavre Exquise*. Permainan *Cadavre Exquise* adalah permainan merangkai gambar. Namun dalam penelitian ini peneliti menggunakan kata sebagai pengganti gambar. Kata-kata yang telah diacak dirangkai menjadi kalimat baru.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Para siswa kurang antusias dalam belajar bahasa Prancis.
2. Kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa masih rendah.
3. Teknik permainan *Cadavre Exquise* belum pernah digunakan.

4. Metode yang digunakan guru dalam mengajar kurang menarik.
5. Materi pembelajaran bahasa Prancis dirasa masih sulit untuk dipelajari.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada cara meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas XI IPA 1 SMA Angkasa dengan teknik permainan *Cadavre Exquise*.

D. Rumusan Masalah

Dari batasan masalah tersebut maka dirumuskan permasalahan “Bagaimana penerapan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa kelas XI IPA 1?”

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas XI IPA 1 SMA Angkasa dengan teknik permainan *Cadavre Exquise*.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang penelitian tindakan kelas dan teknik permainan baru yang dapat memperkaya teknik pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Prancis.

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis penelitian ini dapat menjadi sebuah acuan bagi guru dalam memperkaya kreativitas pembelajaran.

- b. Bagi sekolah dan siswa, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau referensi dalam melakukan penelitian yang sama atau serupa.

G. Batasan Istilah

1. Peningkatan keterampilan berbicara adalah perubahan atau meningkatnya kemampuan siswa dalam berbicara, yaitu dapat mengungkapkan kalimat yang memiliki arti (bermakna) atau dapat dipahami. Kemampuan siswa dikatakan meningkat jika siswa mampu mencapai nilai yang lebih baik.
2. Permainan *Cadavre Exquise* adalah permainan yang berasal dari Prancis. Permainan ini merupakan sebuah permainan merangkai kata menjadi kalimat. Kata-kata yang telah tersedia dirangkai oleh siswa menjadi sebuah kalimat yang baru dengan penambahan artikel atau preposisi sehingga kalimat tersebut dapat bermakna.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Bahasa

1. Pengertian Bahasa

Menurut Depdiknas (2005 : 3), bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya. Dari pengertian ini bahasa berarti bunyi yang digunakan sebagai penyampai pesan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam Alwi (2002 : 88), bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, serta sopan santun yang baik. Selanjutnya, menurut Harun dkk (2009 : 126), bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah lambang atau bunyi yang bersifat arbitrer (mana suka) yang mempunyai struktur dan makna sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi yaitu sebagai penyampai pesan, pikiran, dan perasaan. Arbitrer berarti mana suka, bebas dari penggunaannya maksudnya suatu bunyi untuk melambangkan sesuatu. Misalnya kata kucing bukan berarti seseorang dapat menyebut hewan yang berkaki 4 adalah kucing. Namun dari sistem mana suka ini tentu saja harus menjadi kesepakatan masyarakat sekitar, artinya masyarakat telah mengetahui hewan yang disebut sebagai kucing.

2. Tujuan Bahasa

Tujuan utama bahasa adalah sebagai alat komunikasi untuk itu belajar bahasa pada hakikatnya adalah belajar komunikasi. Dalam berkomunikasi seseorang tidak hanya melakukannya sebagai aktifitas saja, tetapi terdapat tujuan tertentu dari maksud komunikasi tersebut. Misalnya seperti meminta, memberi salam, mengucapkan kata perpisahan, marah, dan lain sebagainya. Untuk itu dalam berkomunikasi tidak hanya sekedar percakapan namun terdapat tujuan yang akan menimbulkan efek bagi pelaku komunikasi tersebut. Seperti pandangan seorang linguistik Inggris J.R. Firth dalam Brown (2007 : 245), bahwa bahasa sebagai interaktif dan antarpersonal, yaitu sebuah cara berperilaku dan membuat orang lain berperilaku.

Lebih lanjut, Michael Halliday melalui Brown (2007: 246-247) memaparkan fungsi bahasa menjadi tujuh :

- a. Fungsi Instrumental yaitu memanipulasi lingkungan, menyebabkan peristiwa-peristiwa tertentu, seperti kalimat larangan.
 - b. Fungsi Regulatoris adalah mengontrol peristiwa, seperti kalimat persetujuan dan kalimat ketidaksetujuan.
 - c. Fungsi Representasional adalah penggunaan bahasa untuk membuat pernyataan, menjelaskan, atau menyampaikan fakta, seperti halnya kalimat berita.
 - d. Fungsi Interaksional yaitu bahasa berfungsi memastikan pemeliharaan sosial.
- Malinowsky menyebutnya dengan istilah “Komunifatic (*Phatic communion*)” yaitu kontak komunikatif antara dan di kalangan manusia untuk membangun

kontak sosial dan menjaga saluran komunikasi agar tetap terbuka. Fungsi ini seperti bahasa slang, jargon, gurauan, dan lain sebagainya.

- e. Fungsi Personal yaitu bahasa sebagai ungkapan perasaan, emosi, dan reaksi-reaksi naluriah lainnya.
- f. Fungsi Heuristik yaitu bahasa digunakan untuk memperoleh pengetahuan. Dalam fungsi ini biasanya menggunakan kalimat tanya mengapa, bagaimana, dan sebagainya.
- g. Fungsi Imajinatif yaitu bahasa berfungsi untuk menciptakan sistem-sistem imajiner atau ide-ide. Contoh bahasa sebagai fungsi imajinatif seperti mendongeng, bergurau, berhayal, menulis novel, berpuisi, dan lain sebagainya. Dalam fungsi ini kita bebas menggunakan bahasa melampaui dunia nyata, seperti halnya cerita dari celotehan seorang anak yang mungkin mustahil terjadi.

B. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara

Berbicara merupakan salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa. Adapun empat keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Iskandarwasid dan Sunendar (2009 : 241), keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi, untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan, perasaan, dan keinginan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara menjadi keterampilan ke-dua dalam pembelajaran bahasa. Setelah memahami suara maka kita akan berlatih berbicara. Dan selanjutnya kita akan berlatih memahami tulisan sebelum akhirnya kita dapat

menulis. Jadi sebelum berbicara, seseorang harus pernah mendengar bunyi serta dapat memahaminya. Sebagai contoh seseorang yang mempunyai keterbatasan pendengaran (tuli) sejak lahir, maka biasanya orang tersebut juga akan mengalami kesulitan berbicara. Hal ini dikarenakan ia tidak dapat mendengar, sehingga ia tidak pernah tahu bunyi bahasa dan cara melakukannya.

“L'apprenant va tout d'abord s'essayer à répéter du sons auxquels il associe une signification assez confuse et sans toujours pouvoir, dans la chaîne sonore, distinguer où commencent et se terminent les mots qui composent ce qu'il dit. Quelques jours plus tard, il tentera de reproduire, de mémoire, les sonorités entendus. Encore plus tard, il associera la phonie à la graphie et commencera à repérer l'organisation d'une phrase. Très vite, on le verra il tentera pour qu'il produise réellement des énoncés dont le sens devra correspondre à la situation dans la quelle il parle.” (Tagliante, 1994: 99)

Pembelajar bahasa pertama kali akan mencoba mengulangi suara meskipun masih bingung dengan makna yang terdapat di dalamnya dan tidak dapat membedakan awal dan akhir dari kata-kata. Kemudian ia akan mencoba memproduksi suara sesuai dengan apa yang pernah ia dengar. Selanjutnya ia akan mencoba menggabungkan suara atau ejaan dengan mendefinisikan sebuah kalimat. Sehingga menghasilkan kalimat yang maknanya sesuai dengan situasi di mana ia berbicara.

Nurdiyantoro (2009 : 276) menyatakan bahwa untuk dapat berbicara dengan struktur yang baik maka pembicara harus menguasai lafal, struktur, kosa kata yang digunakan, pemahaman, dan penguasaan terhadap lambang bunyi. Untuk itu pembelajar keterampilan berbicara hendaknya telah mengetahui struktur bahasa serta pelafalan.

Dari pendapat di atas maka dalam pembelajaran keterampilan berbicara seseorang harus mendengarkan bahasa sasaran, selanjutnya mereka akan mencoba menirukan meskipun dalam bentuk sebagian kata dan mereka harus mencoba menggabungkan kata-kata tersebut serta mendefinisikan arti atau makna dalam kalimat yang mereka buat hingga mereka dapat menggunakannya dalam komunikasi sesuai dengan situasi dan kondisi.

2. Penilaian Keterampilan Berbicara

Penilaian keterampilan berbicara dilakukan untuk dapat mengetahui kemampuan keterampilan berbicara seseorang dalam menguasai suatu bahasa. Terdapat beberapa bentuk tes dalam keterampilan berbicara. Nurgiantoro (2009: 278-294) memberikan 5 contoh bentuk tugas dalam keterampilan berbicara, yaitu:

- (1) Berbicara berdasarkan gambar, seperti memberikan informasi sesuai gambar yang ditunjuk.
- (2) Wawancara, dilakukan oleh guru dan siswa berupa tanya jawab.
- (3) Bercerita, siswa diminta menceritakan sesuatu seperti pengalaman diri sendiri, orang lain atau cerita yang dikarang sendiri. Dalam soal bercerita biasanya guru memberikan satu topik tertentu.
- (4) Pidato, berbicara di depan orang dengan memberikan isi pidato yang disesuaikan dengan tema. Dalam pidato dibutuhkan mental yang kuat karena harus menyampaikan isi pidato di depan orang banyak.
- (5) Berdiskusi, mendiskusikan suatu masalah dengan teman, kemudian menyampaikan pendapat, hasil diskusi, dll. Dalam berdiskusi bertujuan pula untuk melatih siswa berfikir kritis. Siswa diminta untuk memberikan

pendapat dan mempertahankan pendapatnya. Tidak jarang dalam berdiskusi, siswa dituntut untuk membuat pertanyaan yang kritis untuk menyanggah pendapat orang lain jika tidak sesuai dengan apa yang difikirkannya.

Dalam buku Lanchec (1976 : 133-134) terdapat 3 aspek penilaian yaitu *la prononciation* (pengucapan), *l'intonation* (intonasi), dan *l'accentuation* (aksen bahasa seperti kelengkapan kalimat atau tata bahasa). Sedangkan dalam buku Breton (2005: 86) penilaian *grille d'évaluation* untuk pemula A1 sebagai berikut :

GRILLE D'ÉVALUATION – PRODUCTION ORALE

Tabel 1

1re partie - Entretien dirigé

<i>Peut se presenter et parler de soi en répondant à des questions personnelles simples, lentement et clairement formulées.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
---	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

Tabel 2

2e partie - Échange d'informations

<i>Peut poser des questions personnelles simples sur des sujets familiers et concrets et manifester le cas échéant qu'il/elle a compris la réponse.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
---	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

Tabel 3

3e partie – Dialogue simulé

<i>Peut demander ou donner quelque chose à quelqu'un, comprendre ou donner des instructions simples</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4
---	---	-----	---	-----	---	-----	---	-----	---

<i>sur des sujets concrets de la vie quotidienne.</i>								
<i>Peut établir un contact social de base en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	

Tabel 4
Pour l'ensemble des 3 parties de l'épreuve

Lexique(étendue)/ correction lexicale <i>Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrets</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Morphosyntaxe/ corrections grammaticale <i>Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3
Maîtrise du système phonologique <i>Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.</i>	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3

Penilaian keterampilan berbicara pada buku Breton dibagi menjadi 3 bentuk tes, yaitu memperkenalkan diri, memberikan informasi, dan melakukan dialog sederhana. Dari 3 bentuk tes tersebut terdapat 3 macam penilaian yaitu *lexicale*, *gramaticale*, dan *prononciation*.

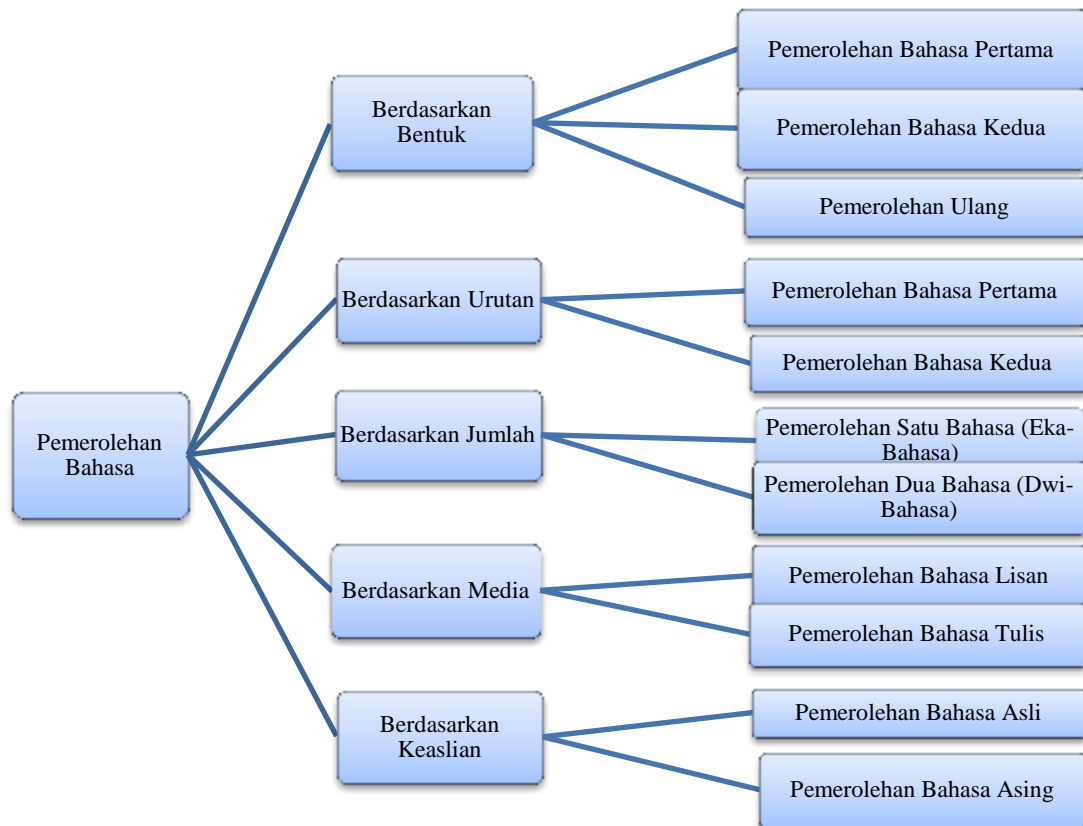
Sesuai dengan penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk tes wawancara dalam mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara. Adapun

penilaiannya disesuaikan dengan penilaian dari Breton pada tabel 4 yang mencakup *lexicale*, *gramaticale*, dan *pronontiation*.

C. Pemerolehan Bahasa

Pemerolehan bahasa atau juga disebut akuisisi bahasa (*language aquisition*) adalah proses pemahaman dan pemerolehan bahasa pada diri anak melalui beberapa tahap mulai dari meraba sampai fasih berbicara (Indrawati dan Oktarina, 2005 : 21). Sedangkan menurut Chaer (2003 : 167) pemerolehan bahasa atau akuisisi bahasa adalah proses yang berlangsung di dalam otak anak-anak ketika ia memperoleh bahasa pertamanya (bahasa ibu). Dardjowidjodjo (2003 : 225) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa adalah proses penguasaan bahasa yang dilakukan oleh anak secara natural saat ia mempelajari bahasa ibunya. Untuk itu pemerolehan bahasa dapat diartikan sebagai proses seseorang dalam mendapatkan pengetahuan tentang bahasa hingga ia dapat menggunakan bahasa tersebut dengan fasih.

Pemerolehan bahasa tidak hanya terjadi pada anak-anak, karena pemerolehan bahasa dapat terjadi juga pada orang dewasa bahkan pada orang tua.. Untuk itu dalam buku Tarigan (1988 : 6) terdapat aneka ragam pemerolehan bahasa sebagai berikut :



Gambar 1 : Ragam Pemerolehan Bahasa

Meskipun terdapat beraneka ragam pemerolehan bahasa, namun dari beberapa istilah tersebut mempunyai pengertian yang hampir sama. Sehingga pada intinya terdapat dua macam pemerolehan bahasa yaitu pemerolehan bahasa pertama (bahasa asli atau bahasa ibu) dan pemerolehan bahasa kedua (bahasa asing).

1. Pemerolehan Bahasa Pertama (Bahasa Ibu)

Pemerolehan bahasa pertama atau bahasa ibu terjadi saat kita masih bayi, secara tidak sadar dan tidak formal. Pemerolehan bahasa ibu pada anak terjadi sesuai dengan lingkungan sang anak. Misalkan seorang anak tinggal di Jawa dengan keluarga yang berbahasa Jawa, maka anak tersebut akan memperoleh

bahasa ibunya yaitu bahasa Jawa. Namun meskipun seorang anak yang memiliki orang tua Jawa namun ia dibesarkan dengan bahasa Indonesia, maka ia memperoleh bahasa pertamanya atau bahasa ibunya yaitu bahasa Indonesia.

Selain itu jika anak tersebut dibesarkan dengan bahasa Jawa dan Indonesia maka anak tersebut memperoleh dua bahasa ibu yang disebut juga sebagai dwi-bahasa yaitu bahasa Jawa dan Indonesia. Istilah lain dari pemerolehan dua bahasa diungkapkan oleh Harding dan Riley (1986) dan Grosjean (1982) dalam buku Tarigan (1988 : 6) berdasarkan keserentakannya terdapat dua macam pemerolehan bahasa (khususnya untuk pemerolehan dua bahasa) yaitu *simultaneous acquisition* (pemerolehan dua bahasa secara serentak) dan *successive acquisition* (pemerolehan dua bahasa secara berurutan). Teori tentang pemerolehan bahasa disampaikan juga oleh Lanchec (1976 : 63).

Dès l'âge de 3 ans, un enfant acquiert une certaine maîtrise de sa langue maternelle. Ensuite, toutes les structures de base étant connues, vers l'âge de 5-6 ans ses habitudes linguistiques vont se renforcer, se structurer, puis se figer à l'âge de 10-11 ans. Or, l'apprentissage d'une seconde langue nécessite la mise en place d'un second code linguistique, d'un nouveau système de codage et décodage, indépendant du système utilisé jusqu'alors. l'acquisition du deuxième système linguistique doit correspondre à la mise en place de nouveaux concepts et de messages organisés à partir d'éléments phonétiques, lexicaux, syntaxiques différents et arbitraires. un nouveau type de décodage (audition) et de codage (articulation) entre les signifiés (les concepts) et les signifiants (les images acoustiques) doit être établi.

Dari usia 3 tahun, anak memperoleh penguasaan bahasa ibu mereka. Maka semua struktur dasar diketahui, sekitar usia 5-6 tahun kemampuan bahasanya akan diperkuat, seperti struktur bahasa, kemudian akan matang pada usia 10-11 tahun. Namun, belajar bahasa kedua memerlukan pembentukan kode bahasa kedua, coding dan decoding dalam sistem baru, bebas dari sistem yang digunakan

sebelumnya (tidak terkait dengan bahasa ibu). Sistem akuisisi bahasa kedua harus sesuai dengan pengembangan konsep-konsep baru dan sesuai dengan elemen-elemen fonetik, leksikal, sintaksis dan sifat bahasa yang arbitrer. Tipe baru decoding (pendengar) dan pengkodean (artikulasi) antara petanda (konsep) dan penanda (gambar akustik) harus ditetapkan.

Dari pendapat di atas, pemerolehan bahasa didapatkan oleh anak sejak dini melalui lingkungannya hingga seorang anak dapat berbicara secara baik (sempurna) pada usia 10-11 tahun. Selanjutnya dalam pemerolehan bahasa ke dua berbeda dengan pemerolehan bahasa pertama. Namun prosesnya sama yaitu dengan mendengarkan kemudian menirukan dengan belajar artikulasi yang tepat selanjutnya mereka memahami konsep yang terbentuk dalam bahasa tersebut hingga memahami bahasa tersebut.

2. Pemerolehan Bahasa Kedua

Pemerolehan bahasa ke-dua bisa terjadi pada anak atau orang dewasa. Pemerolehan bahasa ke-dua pada anak sama dengan pemerolehan bahasa ke-dua pada orang dewasa, karena pada dasarnya mereka telah mempunyai bahasa pertama yang dapat berpengaruh terhadap proses linguistik bahasa kedua. Brown (2007 : 78) memaparkan, proses linguistik bahasa ke-dua lebih rawan terhadap pengaruh bahasa pertama, terutama ketika jarak antara kedua pemerolehan bahasa itu cukup jauh. Untuk itu biasanya hasil dari pemerolehan bahasa ke-dua oleh anak dengan pemerolehan bahasa ke-dua oleh orang dewasa berbeda, meskipun dengan cara pemerolehan yang sama.

Dalam buku Tarigan (1988 : 127-128) pada orang dewasa mempunyai dua cara dalam mengembangkan kompetensi belajar bahasa keduanya, yaitu dengan belajar dan pemerolehan. Mengembangkan kompetensi berbahasa dengan pemerolehan sama dengan ketika mereka memperoleh bahasa pertamanya saat masih kecil. Mereka tidak selalu sadar bahwa bahasa yang mereka peroleh, mereka gunakan untuk berkomunikasi. Karena pemerolehan bahasa merupakan proses bawah sadar. Mereka tidak menyadari benar kaidah-kaidah yang telah diperoleh namun mereka tahu bahwa kalimat-kalimat tersebut benar atau salah dengan “perasaan” dan “pendengaran” mereka. Sedangkan dalam proses pembelajaran merupakan proses yang disadari.

Para pembelajar bahasa ke-dua menyadari benar kaidah-kaidah atau tata bahasa yang mereka pelajari. Namun pada orang dewasa proses mengembangkan kompetensi bahasa ke-dua tidak hanya dengan belajar. Kemampuan memungut atau memperoleh bahasa pada orang dewasa tidak hilang. Untuk itu orang dewasa yang mempelajari bahasa keduanya meskipun mereka melakukan dengan cara belajar, secara tidak sadar mereka juga mengalami proses pemerolehan bahasa.

D. Pembelajaran Bahasa

KBBI edisi V menyebutkan bahwa pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Baharuddin (2007 : 116) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dari kedua pendapat tersebut berarti pembelajaran tidak hanya dilakukan oleh satu orang saja (peserta didik), namun harus terdapat minimal 2 orang, peserta didik dan seorang guru sebagai fasilitator untuk

membuat seorang peserta didik melakukan proses belajar, atau mempelajari sesuatu. Untuk itu pembelajaran bahasa berarti proses kerja sama antara fasilitator dan peserta didik untuk mempelajari suatu bahasa.

Chaer (2002 : 242) menyatakan bahwa pembelajaran bahasa mengacu pada hipotesis pemerolehan bahasa kedua setelah seorang anak memperoleh bahasa pertamanya. Lebih lanjut, Chaer (2003 : 167) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa berbeda dengan pembelajaran bahasa, pemerolehan bahasa berkenaan dengan bahasa pertamanya sedangkan pembelajaran bahasa berkenaan dengan bahasa ke-dua.

Dari kedua teori tersebut dapat kita simpulkan bahwa pemerolehan bahasa ke-dua dapat dilakukan dengan proses belajar secara sadar namun tetap melibatkan pemikiran bawah sadarnya untuk proses pemerolehan. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa merupakan proses belajar atau memahami bahasa sebagai alat komunikasi yang dilakukan, baik secara sadar maupun tidak sadar, dan secara formal maupun informal.

E. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik pertama kali ditemukan oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Pendekatan konstruktivistik dalam belajar didasarkan pada perpaduan antara kognitif dan sosial (Baharuddin dan Wahyuni, 2009 : 115). Menurut Slavin dalam Ratumanan (2004 : 49) terdapat dua implikasi utama teori Vygotsky dalam pendidikan. Yang pertama dikehendakinya *setting* kelas berbentuk pembelajaran kooperatif yaitu kelompok-kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda sehingga siswa dapat berinteraksi dan memecahkan masalah dengan berdiskusi.

Kedua, pendekatan Vygotsky dalam pembelajaran menekankan perancangan *scaffolding*. *Scaffolding* yaitu pemberian dukungan dan bantuan pada pembelajar, kemudian menguranginya (Wahyuni, 2009 : 127). Untuk itu pembelajaran dengan pendekatan konstruktivistik Vygotsky mengacu pada dua aspek yaitu pengelolaan pembelajaran dengan adanya interaksi sosial (antar-individu) dan pemberian bimbingan berupa contoh dan tugas.

Adapun karakteristik pembelajaran konstruktivisme menurut Tobroni dan Arief (2013 : 109) di antaranya; memberikan peluang kepada siswa untuk membina pengetahuan baru melalui pengalaman yang mereka peroleh, mendorong siswa untuk memberikan ide, pembelajaran dilakukan secara kooperatif, memberikan *flash back*, mendorong siswa menjadi aktif, proses belajar sama penting dengan hasil belajar, mendorong proses inkuiri pembelajar melalui eksperimen dan kajian. Dari beberapa pendapat dan karakteristik tersebut maka pendekatan konstruktivisme Vygotsky merupakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, proses belajar mengajar dapat dilakukan dengan pembelajaran kooperatif yaitu pembuatan kelompok-kelompok kecil agar siswa dapat saling berdiskusi dan bertukar pikiran.

F. Metode dan Teknik Pembelajaran

Metode dan teknik pembelajaran mempunyai fungsi yang sama yaitu agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Metode dan teknik pembelajaran merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Namun kedua istilah tersebut mempunyai arti yang sedikit berbeda.

Menurut Sutikno (2009 : 88), metode pembelajaran adalah cara-cara dalam menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Sedangkan menurut Knowles (2013 : 154), metode pembelajaran adalah pengorganisasian siswa di dalam upaya untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Hasibun dan Moedjiono dalam Suprihatiningrum (2013 : 154), metode mengajar adalah perangkat, alat, dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi belajar mengajar. Beberapa contoh metode pembelajaran diantaranya metode ceramah, metode demonstrasi, metode diskusi, simulasi, pengalaman lapangan, dan lain-lain. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh guru untuk menyajikan materi ajar agar dapat diterima oleh siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Teknik pembelajaran menurut Gerlach dan Ely dalam Uno (2009 : 2) adalah jalan, alat, atau media yang digunakan oleh guru untuk mengarahkan peserta didik ke arah tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan menurut Al Kazin (2010), teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat dari Sanjaya dalam Suprihatinungrum (2013 : 157) bahwa teknik pembelajaran adalah cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode.

Lebih lanjut Suprihatinungrum (2013 : 157) menjelaskan bahwa teknik merupakan katalisator metode, ruang lingkupnya berbeda dengan metode, dan waktu penggunaannya lebih singkat dari metode. Untuk itu teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau cara yang digunakan untuk menerapkan

suatu metode agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Teknik pembelajaran merupakan bagian dari metode pembelajaran, namun tidak semua metode pembelajaran menggunakan sebuah teknik pembelajaran. Misalnya metode ceramah yang dilakukan oleh seorang guru dengan bantuan media visual dan teknik bercerita.

G. Teknik Permainan Cadavre Exquise dalam Pembelajaran Bahasa Prancis

Permainan *Cadavre Exquise* diciptakan oleh tokoh surealis André Breton, Marcel Duhamel, Jacques Prevert, dan Yves Tanguy pada tahun 1925. Mereka melakukan permainan ini dengan menuliskan satu kata pada satu kertas, kemudian kertas tersebut dilipat. Selanjutnya kertas diberikan kepada pemain selanjutnya dan kemudian menuliskan satu kata, begitu seterusnya. Permainan ini selanjutnya terkenal dan banyak digunakan di kalangan surealis, seperti dalam karya lukis, hingga penulis novel. Salah satu novel yang ditulis dengan cara ini adalah novel *L'Amiral flottant (The Floating Admiral , 1931)*. Novel ini adalah karya dari dua belas penulis yaitu GK Chesterton yang merupakan penulis bab pertama novel tersebut. Bab-bab selanjutnya ditulis oleh VL Whitechurch, GDH et Margaret Cole, Henry Wade, Agatha Christie, John Rode, Milward Kennedy, Freeman Wills Crofts, Edgar Jepson, dan Clemence Dane. Bab terakhir ditulis oleh Anthony Berkeley tentang kematian dari tokoh novel yaitu *L'amiral Pennistone*. (fr.m.wikipedia.org).

Permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis yaitu dengan cara menggabungkan kata-kata yang terdiri dari subjek, predikat, objek,

keterangan, pelengkap, kata sifat, dan lain sebagainya. Kata-kata yang dipilih secara acak disusun oleh para pemain agar menjadi sebuah kalimat dengan struktur yang tepat. Adapun tujuan dari permainan ini adalah :

- a. Untuk merangsang keaktifan siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
- b. Melatih kerja sama antarsiswa dengan melaksanakan diskusi secara berkelompok.
- c. Untuk mengembangkan kosa kata.
- d. Melatih siswa membuat kalimat dengan mengetahui struktur kalimat.
- e. Melatih pengucapan siswa dengan berbicara secara langsung dan menjawab pertanyaan secara lisan.
- f. Meningkatkan keterampilan berbicara siswa dalam bahasa Prancis.

Permainan *Cadavre Exquise* mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan *Cadavre Exquise* yaitu lebih membantu siswa dalam membentuk kalimat, siswa dapat menyusun kalimat dengan struktur yang benar. Adapun kekurangan dari permainan ini yaitu para siswa menjadi sulit untuk memahami arti kalimat yang mereka buat, dan beberapa siswa menjadi bergantung kepada siswa lain. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen agar para siswa dapat saling membantu dan bertukar pikiran. Sedangkan untuk meluruskan pengertian siswa terhadap arti kalimat, guru memberikan beberapa pertanyaan tentang kalimat yang mereka buat agar mereka mengerti apa yang terkandung dalam kalimat tersebut.

Berikut langkah-langkah penerapan permainan *Cadavre Exquise* :

- a. Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- b. Guru meminta masing-masing siswa mengambil kertas warna yang berisi satu kata. Satu warna berisi satu kata dengan satu fungsi, misalnya warna merah untuk sebuah kata dengan fungsi sebagai subjek, warna hijau untuk sebuah kata dengan fungsi sebagai verba, dan seterusnya.
- c. Masing-masing kelompok membuat sebuah kalimat lengkap dengan menggabungkan kata-kata yang telah diambil oleh masing-masing anggota kelompok.
- d. Satu persatu kelompok maju ke depan kelas untuk mengungkapkan kalimat yang telah mereka buat.
- e. Guru memberikan beberapa pertanyaan untuk masing-masing kelompok sesuai dengan kalimat yang mereka buat.
- f. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan kalimat yang mereka buat.

Contoh permainan :

Kata yang telah dipersiapkan guru

Sujet	Verba	Objet	Complément
Il	Se promener	marché	matin
Je	Se laver	restaurant	soir
Nous	Se lever	salle de bain	8 heure
Vous	Diner	salon	midi
Tu	S'habiller	chambre	minuit

Kelompok 1 terdiri dari 4 siswa mendapatkan kata-kata:

Elle	diner	La chambre	matin
------	-------	------------	-------

Kalimat yang dibuat dan diutarakan secara lisan:

- Je dinne dans la chambre le matin. (Dia makan malam di kamar pada pagi hari)

Pertanyaan :

- Quand tu dinnes?
- Où est-ce que tu dinnes?
- Qui dinne dans la chambre?
- Etc.

Jawaban:

- Je dinne à matin
- Je dinne dans la chambre
- Qui dinner dans la chambre est moi.

Jadi dalam permainan ini kalimat yang dibuat siswa harus bermakna tetapi mungkin kalimat yang dibuat akan sedikit rancu karena kata yang diambil siswa merupakan kata-kata dari beberapa kalimat yang telah diacak.

Hal itu sesuai dengan makna karya surealisme yaitu gaya dalam seni rupa yang menonjolkan objek secara berlebih-lebihan, dan terkadang karya surealisme lebih membawa kesan horor dan fantasi (impian), (Yoyok & Siswandi, 2006). Menurut Sulastianto (2017), dalam artikelnya menyatakan bahwa pada prinsipnya karya surealisme terdiri atas paduan keganjilan dan metamorfosis bentuk. Untuk itu karya surealisme mempunyai maksud tertentu tapi tidak disampaikan dengan jelas, karya surealisme menyajikan konstruksi dari sebuah bentuk.

H. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Angga Wahyu Nugroho, NIM 07204244011 yang berjudul Efektifitas Penggunaan Media Gambar Puzzle dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas XII SMKN 1 Bantul. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada jenis penelitiannya. Penelitian tersebut merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain *pretest-posttest group*. Peneliti menggunakan teknik *random sampling* dalam pengambilan sampel yaitu kelas XII PM 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XII PM 2 sebagai kelas kontrol. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Sedangkan persamaan antara kedua penelitian ini yaitu permainan yang digunakan sama-sama diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, dan teknik permainan yang dilakukan yaitu menggabungkan kalimat atau gambar.

Permainan *puzzle* merupakan permainan bongkar pasang. Teknik permainan dalam penelitian ini yaitu dengan berkelompok pemain harus menggabungkan potongan gambar yang sudah diacak sehingga menjadi satu gambar utuh yang dapat dimengerti, kemudian mereka mempersiapkan kata kunci untuk gambar tersebut. Selanjutnya perwakilan dari kelompok tersebut maju ke depan kelas untuk menyampaikan kata kunci tersebut agar dapat ditebak oleh kelompok lain. Permainan ini mirip dengan permainan *Cadavre Exquise* yaitu menggabungkan

kembali atau membongkar pasang. Perbedaannya, permainan *Cadavre Exquise* menggabungkan kata-kata menjadi kalimat sedangkan *puzzle* menggabungkan gambar. Selain itu, dalam permainan *puzzle*, gambar yang dihasilkan membentuk sebuah gambar yang jelas, sedangkan dalam permainan *Cadavre Exquise* kalimat yang dibuat dapat berupa banyak kalimat (tidak hanya satu) yang mungkin juga tidak jelas artinya, namun dengan struktur yang benar.

I. Kerangka Pikir

Teknik permainan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi. Permainan juga mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima materi ajar, karena permainan bersifat menyenangkan sehingga siswa merasa senang dalam belajar. Teknik permainan yang menyenangkan dan melibatkan siswa akan membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran terjadi interaksi baik anatar siswa maupun antara siswa dengan guru.

Permainan *Cadavre Exuise* adalah permainan acak kata. Dengan permainan ini siswa dapat berlatih membuat kalimat dengan bantuan kata-kata yang dipenggal. Namun dari permainan ini siswa tidak hanya berlatih menggabungkan kalimat, siswa juga berlatih *grammaire* yang harus dilengkapi oleh siswa sendiri agar kalimat yang diucapkannya menjadi sebuah kalimat yang memiliki makna dan dapat dimengerti lawan bicara.

J. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah dipaparkan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah apabila teknik permainan *Cadavre*

Exquise diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa kelas XI IPA 1, maka akan terjadi peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa, dan siswa dapat mencapai nilai KKM 7,00.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik (Mulyasa, 2013 : 10). Sedangkan menurut Arikunto (2006 : 3), penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di sebuah kelas secara bersama.

Untuk itu penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai tindakan yang sengaja dimunculkan dalam sebuah kelas untuk memperbaiki kualitas proses belajar dan hasil belajar peserta didik. Sehingga keberhasilan PTK tidak hanya dilihat dari hasil belajar siswa, namun juga dilihat dari perbedaan proses belajar atau respon siswa terhadap pembelajaran.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Angkasa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 31 siswa. Sedangkan objek penelitian ini adalah keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa dan teknik permainan *Cadavre Exquise*.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Angkasa yang beralamat di Janti, Lanud Adisutjipto Yogyakarta, Caturtunggal, Kec. Depok, Kota Yogyakarta, Daerah

Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan selama bulan Februari hingga April 2017. Berikut tabel jadwal penelitian.

Tabel 5. Jadwal Penelitian

Tanggal	Kegiatan
2 Februari 2017	Permohonan izin
15 Februari 2017	Penyerahan surat-surat, proposal, dan permohonan izin
16 Februari 2017	Observasi Sekolah, Guru, Kelas, dan Wawancara Guru
2 Maret 2017	Pelaksanaan Pre-test, Pemberian Angket Pra-tindakan kepada Siswa dan Konsultasi RPP 1
16 Maret 2017	Pelaksanaan Tindakan I
23 Maret 2017	Pelaksanaan Post-test I, Pemberian Angket Siklus I kepada Siswa
30 Maret 2017	Refleksi Tindakan I dan Konsultasi RPP 2
13 April 2017	Pelaksanaan Tindakan 2
20 April 2017	Post-test 2, Pemberian Angket Siklus II kepada Siswa
27 April 2017	Refleksi Siklus II, Permohonan Surat Selesai Penelitian
6 Mei 2017	Pengajuan Tanda-tangan Surat Keterangan Penelitian
12 Mei 2017	Pengambilan Surat Keterangan Penelitian

D. Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa instrument, diantaranya : lembar observasi, soal tes, angket, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi digunakan dalam observasi langsung. Lembar observasi berbentuk catatan lapangan. Peneliti menulis semua kegiatan atau kejadian selama penelitian berlangsung.
2. Soal tes berupa tes lisan yang telah dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bahasa Prancis SMA Angkasa. Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa sebelum dan sesudah diberikannya tindakan.
3. Angket diberikan kepada siswa untuk diisi secara individu. Lembar angket berupa angket terbuka dan tertutup. Tujuannya untuk mengetahui perbedaan

pendapat siswa tentang pembelajaran bahasa Prancis yang diterapkan guru dan peneliti.

4. Pedoman wawancara digunakan untuk melakukan wawancara terhadap guru. Pedoman wawancara dibuat agar kegiatan wawancara dapat berjalan lancar dan lebih terfokus.
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 1 dan 2 dibuat sebagai pedoman dalam melaksanakan tindakan.
6. Dokumentasi berupa rekaman audio dan video serta gambar atau foto.

E. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Namun sebelumnya, peneliti melakukan beberapa tindakan guna mengetahui permasalahan dalam kelas tersebut, di antaranya :

1. Observasi kelas dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran berlangsung sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang ada dalam kelas tersebut, sehingga perencanaan dapat dipersiapkan sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Observasi kelas dilakukan dengan observasi langsung terhadap proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan metode pembelajaran, guru, dan peserta didik. Observasi kelas dibuat dalam bentuk catatan lapangan.
2. Interview terhadap guru dan peserta didik terkait dengan pembelajaran bahasa Prancis.

F. Prosedur Penelitian

Dalam setiap siklus terdapat beberapa tahapan penelitian, antara lain :

1. Tahapan Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan pelaksanaan tindakan bersama dosen pembimbing yaitu Herman, M.Pd dan pembuatan RPP yang dikonsultasikan kepada guru bahasa Prancis SMA Angkasa. RPP dibuat sesuai dengan kurikulum yang digunakan di SMA Angkasa yaitu KTSP.

2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan RPP yang telah disetujui oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis SMA Angkasa.

3. Tahapan Pengamatan

Pada tahap pengamatan dilakukan selama pelaksanaan siklus. Selain melakukan tindakan, peneliti juga melakukan pengamatan terhadap siswa, untuk mengetahui perubahan sikap siswa. Dalam melakukan pengamatan ini peneliti dibantu oleh satu kolaborator yaitu guru bahasa Prancis SMA Angkasa. Hasil pengamatan kemudian didiskusikan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan penelitian. Pada tahap pengamatan ini peneliti membuat data pengamatan dalam bentuk catatan lapangan.

4. Tahapan Refleksi

Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai. Peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang dilakukan bersama kolaborator. Refleksi dilakukan dengan berdiskusi tentang hasil tindakan yang dilakukan dan

kekurangan serta hal-hal yang harus diperbaiki dalam pelaksanaan tindakan selanjutnya.

G. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data penelitian diantaranya tes, angket, wawancara, dan observasi.

1. Tes

Tes berupa *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan berbicara bahasa Prancis siswa. Hasil tes juga menjadi acuan tingkat keberhasilan penelitian dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa SMA Angkasa. Soal tes dibuat sesuai dengan materi dan kurikulum KTSP. Soal tes dikonsultasikan juga kepada dosen pembimbing.

2. Angket

Angket diberikan kepada siswa sebelum dan setelah dilaksanakannya siklus. Sebelum siklus, angket diberikan untuk mengetahui pendapat siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang telah diterapkan oleh guru. Sedangkan angket setelah siklus, diberikan untuk mengetahui pendapat dari siswa tentang media yang diterapkan.

3. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara sebelum dan selama penelitian berlangsung. Wawancara dilakukan bersama guru bahasa Prancis SMA Angkasa sebagai kolabolator. Sebelum penelitian, peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca siswa dan metode yang pernah digunakan dalam penelitian. Setelah pelaksanaan, wawancara dilakukan pada

tahap refleksi. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan tindakan dan hal-hal yang harus diperbaiki, sehingga dapat menjadi acuan untuk perencanaan tindakan selanjutnya.

4. Observasi

Observasi dilaksanakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi dilakukan terhadap situasi, kondisi serta semua objek yang ada, seperti kondisi sekolah, kelas, guru, siswa, dan proses belajar mengajar. Observasi juga dilakukan pada metode guru dalam mengajar. Data observasi disajikan dalam bentuk catatan lapangan. Peneliti mencatat semua aktivitas dan kejadian yang ditemui selama pelaksanaan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu teknik pengolahan data dengan cara mendeskripsikan hasil data kualitatif yang meliputi hasil observasi, catatan lapangan dan hasil wawancara. Analisis statistik deskriptif yaitu menganalisis data yang telah terkumpul dengan mendeskripsikan atau menggambarkan data tersebut tanpa bermaksud membuat kesimpulan. Dalam analisis ini data dapat disajikan dalam bentuk diagram, grafik, dll (Sugiyono, 2012 : 199-200).

I. Validitas dan Reliabilitas Data

Validasi data, didapatkan melalui validitas triangulasi data yaitu membandingkan persepsi sumber data/informan yang satu dengan yang lain mengenai situasi yang sama (Kusumah dan Dedi, 2011 : 83). Peneliti melakukan

perbandingan antara hasil belajar siswa dan respon siswa, serta hasil wawancara kolaborator. Sedangkan Reliabilitas data didapatkan dengan mengkonsultasikan hasil penelitian bersama dosen pembimbing Herman, M.Pd yang bertindak sebagai *expert judgement*.

J. Indikator Keberhasilan

1. Indikator Keberhasilan Proses

Indikator keberhasilan proses dari penelitian ini apabila terjadi perubahan perilaku siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis. Siswa tidak lagi merasa jenuh dalam pembelajaran sehingga para siswa memperhatikan materi ajar dan aktif dalam pembelajaran.

2. Indikator Keberhasilan Produk

Indikator keberhasilan produk dari penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan kemampuan berbicara siswa. Dengan media yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa, membantu mempermudah siswa dalam memahami materi ajar, sehingga kemampuan berbicara siswa meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, peneliti menganalisis data dan mendeskripsikan hasil penelitian. Peneliti melakukan analisis terhadap semua data yang telah didapat, meliputi : data observasi, data angket, wawancara, hasil tes, dan dokumentasi. Selanjutnya hasil analisis dideskripsikan untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan.

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Angkasa beralamat di Janti, Lanud Adisutjpto Yogyakarta, Caturtunggal, Kec. Depok, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 yang berjumlah 31 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Jadwal pembelajaran bahasa Prancis yaitu setiap hari Kamis pada jam ke 7-8 yaitu pukul 12.30 hingga pukul 14.00.

Pembelajaran bahasa Prancis hanya satu kali pertemuan di setiap minggunya. Untuk mata pelajaran bahasa asing yang baru didapat oleh siswa, jam pelajaran 2x45 menit dalam satu minggu sangatlah kurang. Siswa menjadi sulit mengingat materi pelajaran karena hanya terdapat satu kali pertemuan saja setiap minggu. Selain itu siswa juga kurang mempraktikkan bahasa Prancis karena guru jarang sekali mengajari siswa untuk mendengarkan dan berbicara. Sehingga kemampuan siswa dalam berbicara masih rendah.

Jam belajar siswa dimulai pada pukul 07.00. Para siswa memasuki kelas setelah bel berbunyi dan mengumpulkan HP mereka kepada guru hingga jam

pelajaran berakhir. Kelas XI IPA 1 ini merupakan siswa yang aktif, mereka tidak segan untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Namun jika guru tidak dapat mengendalikan siswa maka keadaan kelas akan ricuh. Siswa laki-laki dan siswa perempuan berbaur tanpa adanya kesenjangan, hal ini terlihat dari kekompakan mereka dalam belajar.

B. Analisis Data Penelitian

Data penelitian didapatkan sebelum, selama, hingga setelah tindakan. Untuk itu peneliti membagi data penelitian dalam tiga tahap sesuai dengan tindakan penelitian yang dilakukan.

1. Pra- Tindakan

Pada kegiatan pra-tindakan, peneliti melakukan observasi, wawancara guru, dan pemberian angket siswa. Tujuannya agar peneliti mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis. Peneliti juga melakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan siswa.

a. Observasi

Observasi pada pra-tindakan dilakukan peneliti dengan memperhatikan sekolah, siswa, guru, metode mengajar, dan hasil belajar siswa. Observasi dideskripsikan dalam bentuk catatan lapangan. Observasi pra-tindakan dapat dilihat dalam catatan lapangan ke-3. Hasil observasi menunjukkan bahwa fasilitas belajar di SMA Angkasa sudah memadai. LCD sudah terpasang di setiap kelas, dan peraturan sekolah tentang penggunaan HP sudah ditaati. Siswa selalu mengumpulkan HP saat pembelajaran akan dimulai dan baru diambil ketika jam belajar usai, sehingga pembelajaran tidak terganggu.

Pembelajaran bahasa Prancis di SMA Angkasa sudah baik namun siswa kurang antusias dengan pembelajaran, karena banyak siswa yang tidak memperhatikan, dan banyak siswa yang keluar kelas (tidak mengikuti pelajaran). Guru menggunakan buku *Le Mag* sebagai buku pegangan guru. Setiap kali akan pembelajaran, guru meminta siswa mengambil kamus kecil dari perpustakaan untuk dibagikan ke siswa. Guru selalu membantu siswa setiap kali diadakan tes atau pemberian soal dengan cara menghampiri siswa satu persatu.

b. Angket

Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang pembelajaran bahasa Prancis. Angket yang diberikan pada saat pra-tindakan merupakan angket terbuka, tujuannya adalah agar siswa dapat menyampaikan kesulitan mereka dalam pembelajaran bahasa Prancis dan dapat memberikan masukan agar pembelajaran dapat disesuaikan dengan minat siswa.

Data dalam angket pra-tindakan menunjukkan bahwa dari 31 siswa terdapat 29 siswa yang mengumpulkan angket pra-tindakan. Sebanyak 70,9% (22 siswa) di antaranya menyukai pembelajaran bahasa Prancis. Kebanyakan siswa merasa tertarik dengan bahasa Prancis karena bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di sekolah selain bahasa Inggris. Tidak semua sekolah mendapatkan bahasa Prancis sehingga mereka senang dengan adanya bahasa Prancis, dapat memperkaya bahasa asing mereka. Sebanyak 16,1% siswa (5 siswa) merasa biasa dengan bahasa Prancis (tidak terlalu suka) karena mereka merasa pelajaran bahasa Prancis sulit. Selanjutnya sebanyak 6,5 % siswa (2 siswa) merasa tidak suka dengan pembelajaran bahasa Prancis karena sering kosong.

Dari 29 siswa, terdapat 17 siswa (54,8%) menyatakan pembelajaran bahasa Prancis yang diberikan guru menyenangkan, 2 siswa (6,5%) berpendapat pembelajaran bahasa Prancis asyik namun susah dipahami, 7 siswa (22,5%) menyatakan cukup baik, dan 3 siswa (9,7%) menyatakan kurang baik karena mereka merasa pembelajaran bahasa Prancis tegang, membosankan, dan sering kosong.

Pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Prancis yang dilakukan dapat dikatakan baik karena 16 siswa (51,6%) menyatakan paham dengan pembelajaran yang diterapkan guru, 9 siswa (29%) menyatakan cukup paham, dan hanya 4 siswa (12,9%) yang menyatakan tidak paham karena mereka bingung dengan pembelajarannya.

Kesulitan siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis khususnya keterampilan berbicara yaitu pengucapan dan cara merangkai kalimat. Hal ini diketahui karena sebanyak 29 siswa (93,5%) menyatakan sulit dalam pengucapan karena pengucapan dan tulisan berbeda, serta mereka masih bingung cara merangkai kalimatnya.

Para siswa berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Prancis harus dilakukan dengan santai dan menyenangkan. Sebanyak 12 siswa (38,7%) senang dengan pembelajaran menggunakan media audio-visual, 11 siswa (35,5%) suka dengan permainan, dan 6 siswa (19,3%) suka dengan cara hafalan dan catatan (mencatat).

c. Wawancara

Wawancara pra-tindakan dilakukan terhadap guru mata pelajaran bahasa Prancis. Tujuan wawancara ini agar peneliti tahu bagaimana cara dan metode guru

mengajar dan bagaimana kemampuan siswa selama ini dalam mempelajari bahasa Prancis.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa SMA Angkasa menggunakan kurikulum KTSP, dan guru menggunakan buku *Le Mag* sebagai buku pedoman. Guru biasanya menggunakan media audio-visual dalam memberikan pelajaran tujuannya agar dapat menarik perhatian siswa. Guru harus kreatif dalam menyajikan pembelajaran dan harus bisa mengendalikan siswa.

Untuk keterampilan berbicara, guru lebih mengutamakan cara belajar pengucapan dengan menirukan guru atau audio. Kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Prancis sudah cukup baik, para siswa dapat menyerap pelajaran dengan baik. Namun untuk keterampilan berbicara memang masih kurang.

d. *Pre-test*

Pre-test bertujuan untuk mengetahui kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa, untuk itu *pre-test* dilaksanakan secara lisan. Soal *pre-test* dibuat sesuai dengan materi yang telah diberikan guru. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa dari 31 siswa nilai tertinggi siswa yaitu 4,4, sedangkan nilai terendah siswa yaitu 1, dan nilai rata-rata siswa yaitu 2,2. Dari nilai tersebut tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM yaitu 7,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa masih rendah. Berikut daftar tabel nilai *pre-test* siswa.

Tabel 6. Hasil Nilai *Pre-test* Siswa

Subjek Penelitian	<i>Pre-test</i>	
	Jumlah Point	Total Nilai
S1	9	2,8
S2	12	3,4
S3	9	2,8
S4		
S5	6	2,2
S6	6	2,2
S7	17	4,4
S8	0	1
S9	6	2,2
S10	3	1,6
S11	0	1
S12	3	1,6
S13	9	2,8
S14	3	1,6
S15		
S16	0	1
S17	3	1,6
S18	9	2,8
S19	9	2,8
S20	3	1,6
S21	6	2,2
S22	0	1
S23		
S24	6	2,2
S25	6	2,2
S26	9	2,8
S27	6	2,2
S28	6	2,2
S29	15	4
S30	0	1
S31	3	1,6
Nilai Minimal		1
Nilai Maximal		4,4
Nilai Rata-rata		2,2

2. Siklus I

Pada siklus I peneliti menerapkan langkah-langkah tindakan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a. Perencanaan

Peneliti melakukan perencanaan tindakan dengan membuat RPP 1. RPP kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru bahasa Prancis SMA Angkasa, kemudian disahkan oleh guru. Setelah RPP disetujui oleh guru, peneliti baru masuk ke tahap pelaksanaan.

b. Pelaksanaan

Peneliti melaksanakan tindakan siklus I dengan menerapkan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disetujui, langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut :

1. Kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dan memberi salam.
2. Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa.
3. Guru menanyakan materi yang telah dipelajari.
4. Kegiatan inti terdiri dari kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.
5. Pada kegiatan eksplorasi guru memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu *Le Gôut*.
6. Guru meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah (dalam bahasa Indonesia kemudian diterjemahkan dalam bahasa Prancis).

7. Pada kegiatan elaborasi, guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar dengan permainan *Cadavre Exquise* dan menerangkan cara bermainnya.
8. Meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
9. Guru menjelaskan materi dengan melibatkan siswa : Memberitahukan cara menyampaikan rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu (kegiatan di sekolah).
10. Pada kegiatan konfirmasi guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi.
11. Guru menjelaskan tentang peraturan permainan *CadavreExquise*.
12. Guru meminta siswa mencoba permainan *Cadavre Exquise*.
13. Guru meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat.
14. Guru memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa tentang kalimat yang mereka buat.
15. Kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa secara acak tentang materi yang telah dipelajari.
16. Memberitahukan kepada siswa tentang *post-test I* yang akan dilaksanakan minggu depan.
17. Menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan pengamatan terhadap sikap siswa, kolaborator juga membantu melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran dan situasi di dalam kelas. Data pengamatan peneliti disajikan dalam bentuk catatan lapangan.

Hasil observasi siklus 1 dijabarkan dalam catatan lapangan 5, 6, dan 7. Dari catatan tersebut terlihat masih ada beberapa siswa yang izin keluar namun tidak sebanyak ketika guru mengajar, ada 3 siswa saja yang izin. Pembelajaran berjalan lancar namun ada beberapa siswa yang masih bingung. Para siswa tidak malu bertanya kepada peneliti jika kurang jelas. Namun mereka gaduh karena mereka bertanya kepada kelompok yang lain tentang permainan yang diberikan.

Selain itu mereka masih malu ketika disuruh maju ke depan kelas untuk menyelesaikan tugas. Hanya 2 siswa, perwakilan dari 2 kelompok saja yang maju ke depan kelas untuk menyelesaikan tugas. Kelompok yang lain juga mengerjakan tugas namun tidak mau maju ke depan kelas.

d. Refleksi

Setelah pelaksanaan dan pengamatan, peneliti melakukan refleksi terhadap kegiatan siklus I. Kegiatan refleksi dilakukan dengan wawancara guru sebagai kolaborator dan pemberian angket kepada siswa, selain itu peneliti juga melaksanakan *post-test I* untuk mengetahui tingkat keberhasilan tindakan.

1) Wawancara Guru

Hasil wawancara siklus I menunjukkan terdapat perubahan sikap siswa. Meskipun perubahan tidak terlalu banyak namun sudah bisa terlihat untuk

beberapa siswa. Siswa yang biasanya rame dan tidak memperhatikan menjadi antusias dengan memperhatikan, dan mau mengerjakan tugas di depan kelas.

Namun terdapat beberapa kekurangan pada siklus I seperti suara peneliti yang kurang keras sehingga siswa kurang jelas dan masih banyak siswa yang bingung dengan permainan yang diterapkan. Sehingga guru menyarankan untuk membagikan printout tata cara permainan kepada siswa. Selain itu peneliti juga harus menambah volume suara agar lebih jelas.

2) Angket Siswa

Angket siswa pada siklus I diberikan setelah dilakukan tindakan pertama. Dari 31 siswa terdapat 28 angket yang terkumpul. Dari ke 28 angket tersebut 12 di antaranya menyebutkan bahwa mereka menyukai permainan *Cadavre Exquise*, dan 16 siswa tidak menyukai permainan ini. 11 siswa mengaku paham dengan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Cadavre Exquise* dan 19 siswa merasa tidak paham. Kemudian terdapat 10 siswa yang menyatakan bahwa permainan *Cadavre Exquise* mempermudah pembelajaran bahasa Prancis, dan 18 siswa menyatakan bahwa permainan ini tidak mempermudah pembelajaran bahasa Prancis. Selanjutnya terdapat 15 siswa menyatakan bahwa permainan ini efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dan 13 siswa menyatakan tidak efektif.

Terdapat beberapa masukan dari siswa tentang penerapan pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan *Cadavre Exquise*.

- Durasinya harus ditambah (2 siswa)
- Penyampaiannya kurang jelas (5 siswa)

- Suara kurang keras (3 siswa)
- Terlalu cepat (3 siswa)
- Bingung cara merangkai kalimatnya (3 siswa)
- Permainannya bagus tapi membingungkan (2 siswa)
- Menyenangkan tapi bingung (4 siswa)
- Harusnya dikasih contoh dengan pertanyaannya (1 siswa)
- Kurang asyik (4 siswa)
- Tidak tahu tambahan kata seperti le/la/konjugasi, dll. (1 siswa)

3) *Post-test I*

Hasil *post-test I* menunjukkan nilai terendah siswa 3, nilai tertinggi siswa 6,8 dan nilai rata-rata siswa 4,7. Dari hasil tersebut dapat dikatakan nilai siswa meningkat setelah dilaksanakannya siklus 1 meskipun belum ada siswa yang mencapai nilai KKM. Presentase peningkatan nilai rata-rata siswa sebanyak 25%.

Tabel 7. Nilai *Pre-test* dan *Post-test I*

Subjek Penelitian	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test I</i>	
	Jumlah Point	Total Nilai	Jumlah Point	Total Nilai
S1	9	2,8	22	5,4
S2	12	3,4	10	3
S3	9	2,8	19	4,8
S4			11	3,2
S5	6	2,2	23	5,6
S6	6	2,2	23	5,6
S7	17	4,4	18	4,6
S8	0	1	17	4,4
S9	6	2,2	14	3,8
S10	3	1,6	12	3,4
S11	0	1	17	4,4
S12	3	1,6		
S13	9	2,8	29	6,8
S14	3	1,6	21	5,2
S15			22	5,4
S16	0	1	15	4
S17	3	1,6	26	6,2
S18	9	2,8	23	5,6
S19	9	2,8	16	4,2
S20	3	1,6	14	3,8
S21	6	2,2	22	5,4
S22	0	1	11	3,2
S23			15	4
S24	6	2,2		
S25	6	2,2	25	6
S26	9	2,8	16	4,2
S27	6	2,2	28	6,6
S28	6	2,2	13	3,6
S29	15	4		
S30	0	1	27	6,4
S31	3	1,6	15	4
Nilai Minimal		1		3
Nilai Maximal		4,4		6,8
Nilai Rata-rata		2,2		4,7

3. Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama seperti siklus I yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada siklus II peneliti memperbaiki tindakan pertama. Untuk itu pada siklus II diharapkan siswa lebih paham dengan teknik permainan yang digunakan sehingga hasil nilai keterampilan berbicara siswa dalam *post-test II* meningkat dan siswa dapat mencapai nilai KKM.

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan pembuatan RPP 2 yang diperbaiki sesuai dengan hasil refleksi pada siklus I. Perencanaan kegiatan dikonsultasikan kepada dosen dan guru bahasa Prancis SMA Angkasa, kemudian disahkan oleh guru.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II disesuaikan dengan RPP 2 yang telah disetujui oleh guru. Berikut pelaksanaan kegiatan pada siklus II.

- 1) Kegiatan pendahuluan, guru memasuki kelas dan memberi salam.
- 2) Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa.
- 3) Guru menanyakan materi yang telah dipelajari
- 4) Kegiatan inti terdiri dari eksplorasi, elaborasi dan konfirmasi.
- 5) Pada kegiatan eksplorasi guru memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu *Le Gout*.
- 6) Guru meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di rumah (dalam bahasa Indonesia kemudian diterjemahkan dalam bahasa Prancis).

- 7) Pada kegiatan elaborasi, guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar dengan permainan *Cadavre Exquise*, dan menjelaskan sedikit tentang permainannya.
- 8) Guru meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 9) Guru menjelaskan materi dengan melibatkan siswa : Memberitahukan cara menyampaikan rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu (kegiatan di rumah).
- 10) Selanjutnya kegiatan konfirmasi, guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi.
- 11) Guru menjelaskan tentang aturan permainan *Cadavre Exquise*.
- 12) Guru meminta siswa mencoba permainan *Cadavre Exquise*.
- 13) Guru meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat.
- 14) Guru memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa tentang kalimat yang mereka buat.
- 15) Kegiatan penutup, guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa secara acak tentang materi yang telah dipelajari.
- 16) Memberitahukan kepada siswa tentang *post-test II* yang akan dilaksanakan minggu depan.
- 17) Menutup pembelajaran dengan salam.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan pada siklus II dilakukan dengan mengamati siswa dan kegiatan pembelajaran yang dibantu oleh kolaborator. Hasil pengamatan ditulis dalam catatan lapangan.

Pada catatan lapangan 8 menjelaskan bahwa pada pelaksanaan tindakan kedua perubahan siswa lebih terlihat, tidak ada satupun siswa yang meminta izin untuk keluar dan sudah banyak siswa yang mau maju ke depan kelas untuk menyelesaikan tugas. Pada tindakan kedua siswa terlihat lebih antusias, kelas memang terdengar bising namun tidak seperti sebelumnya, kebisingan siswa dikarenakan para siswa berdiskusi tentang permainan yang diberikan.

Hal ini dapat menunjukkan perbedaan sikap siswa yang terlihat lebih antusias terhadap pembelajaran karena mereka sudah tidak lagi bingung, dan membicarakan hal-hal lain, namun mereka berdiskusi untuk dapat menyelesaikan tugas. Para siswa juga dapat menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti meskipun masih terbata-bata dan dibantu peneliti.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi siklus II dilakukan dengan wawancara guru tentang pelaksanaan tindakan siklus II, pemberian angket siswa, dan pelaksanaan *post-test II* untuk mengetahui keberhasilan tindakan siklus II.

1) Wawancara

Hasil wawancara refleksi tindakan siklus II menunjukkan bahwa terjadi perubahan atau perbedaan pada siklus II. Pada siklus II para siswa terlihat lebih mengerti apa yang disampaikan peneliti sehingga kelas tidak begitu gaduh dan

siswa dapat mengerjakan tugas dengan baik. Siswa juga tidak malu lagi untuk maju ke depan kelas sehingga satu kelompok bisa maju secara bersama-sama, jadi mereka dapat bekerja sama dengan baik.

Dari hasil wawancara terhadap guru, guru menyatakan bahwa tindakan ke dua lebih bagus dibandingkan dengan tindakan pertama, hasil nilai siswa juga meningkat. Guru tidak menyampaikan kekurangan yang ada pada tindakan ke dua, tapi jika penelitian masih dilakukan maka harus ada perbaikan lagi. Sehingga pada tindakan ke dua ini dapat dikatakan lebih bagus dibandingkan pada tindakan pertama.

2) Angket

Angket siswa pada siklus II menunjukkan bahwa para siswa lebih menyukai permainan *Cadavre Exquise* dan mulai memahami permainan ini. Hal itu ditunjukkan pada hasil angket siswa. Dari 31 siswa terkumpul 27 angket. 24 siswa menyukai permainan *Cadavre Exquise* dan 3 siswa tidak menyukai permainan *Cadavre Exquise*. 20 siswa paham dengan pembelajaran bahasa Prancis dengan menggunakan permainan *Cadavre Exquise* dan 7 siswa merasa tidak paham. 25 siswa berpendapat bahwa permainan *Cadavre Exquise* dapat mempermudah pembelajaran bahasa Prancis, dan 2 siswa menyatakan tidak. 25 siswa juga menyatakan bahwa permainan tersebut efektif diterapkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dan 2 siswa menyatakan tidak efektif.

Ada beberapa masukan dari siswa tentang pembelajaran bahasa Prancis dengan permainan *Cadavre Exquise*, di antaranya.

- Pertanyaannya masih membingungkan (2 siswa)

- Dapat membantu mempermudah merangkai kalimat tapi masih bingung tambahan katanya (3 siswa)
- Sudah bagus, tapi bagus lagi diberi doorprize (4 siswa)
- Lebih kreatif lagi (5 siswa)
- Bagus tidak ada masukan (6 siswa)
- Coba permainan lain lagi (4 siswa)
- Gunakan gambar biar lebih menarik dan membantu dalam memahami arti kata (3 siswa)

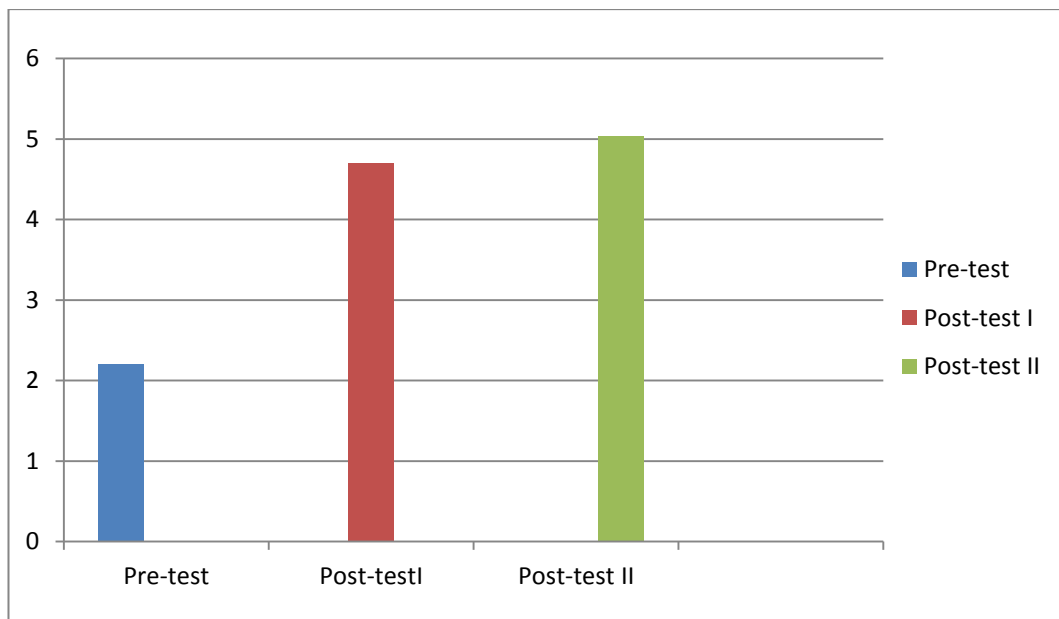
3) *Post-test II*

Hasil *post-test II* menunjukkan nilai terendah siswa 3,6, nilai tertinggi siswa yaitu 7,8 dan nilai rata-rata siswa 5,04. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pada siklus II terjadi peningkatan nilai keterampilan berbicara siswa, dan sudah ada siswa yang mencapai nilai KKM meskipun hanya 1 siswa. Presentase peningkatan nilai rata-rata siswa yaitu meningkat sebanyak 3,4% dari *post-test I*. Berikut tabel nilai *pre-test*, *post-test I*, dan *post-test II*.

Tabel 8. Nilai *Pre-test*, *Post-test I*, dan *Post-test II*

Subjek Penelitian	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test I</i>		<i>Post-test II</i>	
	Jumlah Point	Total Nilai	Jumlah Point	Total Nilai	Jumlah Point	Total Nilai
S1	9	2,8	22	5,4	26	6,2
S2	12	3,4	10	3	22	5,4
S3	9	2,8	19	4,8	21	5,2
S4			11	3,2	14	3,8
S5	6	2,2	23	5,6	21	5,2
S6	6	2,2	23	5,6	24	5,8
S7	17	4,4	18	4,6	14	3,8
S8	0	1	17	4,4	17	4,4
S9	6	2,2	14	3,8	17	4,4
S10	3	1,6	12	3,4		
S11	0	1	17	4,4	20	5
S12	3	1,6				
S13	9	2,8	29	6,8	21	5,2
S14	3	1,6	21	5,2	20	5
S15			22	5,4	21	5,2
S16	0	1	15	4	26	6,2
S17	3	1,6	26	6,2	19	4,8
S18	9	2,8	23	5,6	26	6,2
S19	9	2,8	16	4,2	14	3,8
S20	3	1,6	14	3,8	13	3,6
S21	6	2,2	22	5,4	24	5,8
S22	0	1	11	3,2	14	3,8
S23			15	4	16	4,2
S24	6	2,2			14	3,8
S25	6	2,2	25	6	20	5
S26	9	2,8	16	4,2		
S27	6	2,2	28	6,6	34	7,8
S28	6	2,2	13	3,6	25	6
S29	15	4			17	4,4
S30	0	1	27	6,4	29	6,8
S31	3	1,6	15	4	17	4,4
Nilai Minimal		1		3		3,6
Nilai Maximal		4,4		6,8		7,8
Nilai Rata-rata		2,2		4,7		5,04

Gambar 3. Grafik Peningkatan Nilai Rata-rata Siswa



C. Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan selama bulan Februari hingga April yang telah dibahas pada halaman sebelumnya memperoleh hasil penelitian berupa proses dan produk.

1. Proses

Penggunaan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan minat belajar siswa. Para siswa terlihat antusias dan lebih memperhatikan apa yang disampaikan guru. Kerja kelompok yang dilakukan antarsiswa membuat kepedulian satu sama lain untuk memecahkan masalah sehingga siswa belajar bekerja sama dengan baik.

2. Produk

Penerapan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis

siswa. Terlihat perbedaan nilai yang diperoleh dari hasil *pre-test*, *post test I*, dan *post-test II*. Pada *pre-test* nilai rata-rata siswa 2,2, kemudian pada *post-test I* nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 25% menjadi 4,7, dan pada *post-test II* terjadi peningkatan lagi sebesar 3,4% menjadi 5,04. Dari hasil tersebut maka permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa. Selain itu dengan belajar merangkai kalimat dengan benar maka siswa tahu bagaimana cara merangkai kalimat dengan susunan yang benar dalam bahasa Prancis.

D. Keterbatasan Peneliti

Pelaksanaan tindakan yang diberikan peneliti pada siklus 1 dan siklus 2 pada kelas XI IPA 1 berjalan dengan lancar. Namun terdapat beberapa keterbatasan penelitian di antaranya waktu penelitian terbatas sedangkan banyak kegiatan di bulan Maret-April yaitu HUT SMA Angkasa dan UAN untuk kelas XII. Selain itu pada bulan April, guru SMA Angkasa mengambil cuti dan waktu pembelajaran tidak boleh diambil oleh peneliti tanpa adanya guru bahasa Prancis. Selain itu peneliti hanya diberikan waktu beberapa kali pertemuan karena guru tidak ingin siswa tertinggal banyak pelajaran karena adanya penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab sebelumnya, penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti pada kelas XI IPA 1 SMA Angkasa, dapat disimpulkan sebagai berikut. Peningkatan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMA Angkasa dengan teknik permainan *Cadavre Exquise* diterapkan dengan pembelajaran secara berkelompok. Dengan berkelompok siswa dapat melakukan kerjasama yang baik antarsiswa. Selain itu siswa juga dapat berdiskusi tentang permainan yang baru mereka kenal sehingga siswa lebih mudah memahami permainan ini.

Teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tersebut dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa. Peningkatan terlihat dari hasil nilai kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa pada *pre-test*, *post-test* 1, dan *post-test* 2. Nilai *pre-test* siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa 2,2. Setelah dilaksanakan tindakan 1 nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 25% menjadi 4,7. Selanjutnya dilaksanakan tindakan 2, hasil nilai rata-rata siswa setelah tindakan 2 meningkat sebesar 3,04% menjadi 5,04. Meskipun peningkatan nilai rata-rata siswa tidak terlalu signifikan namun dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan teknik permainan *Cadavre Exquise* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara siswa.

B. Implikasi

Penggunaan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Untuk itu penelitian ini dapat berimplikasi pada pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Guru hendaknya sesekali menggunakan teknik permainan ini untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan kemampuan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa.

Permainan *Cadavre Exquise* merupakan permainan acak kata. Permainan ini bisa dilakukan dengan media apapun, tidak hanya kertas tapi bisa juga menggunakan kartu, bola, dadu, dan lain sebagainya. Untuk itu bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian. Peneliti juga dapat memperluas cakupan permainan, misalnya dengan mencoba permainan ini menggunakan media lain dan untuk keterampilan lainnya misalnya menulis.

C. Saran

Penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa ini diharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat. Adapun beberapa saran yang ingin disampaikan sebagai berikut :

1. Sekolah hendaknya memberikan fasilitas yang memadai untuk pembelajaran dan tidak membatasi kreatifitas guru dalam menggunakan metode pembelajaran, sehingga guru tidak mempunyai kendala dan dapat lebih kreatif dalam menggunakan metode dan teknik pembelajaran lainnya.

2. Guru diharapkan dapat menerapkan teknik permainan *Cadavre Exquise* dalam pembelajaran bahasa Prancis sehingga kualitas pembelajaran siswa dapat meningkat.
3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya dan dapat mengembangkan penelitian ini agar lebih sempurna serta dapat diterapkan dalam keterampilan lain atau pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Khazin. 2010. www.academia.edu/5998602/Tugas_neneng_dan_rika/. Diunduh pada tanggal 01 Juni 2017.
- Alwi Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin dan Wahyuni, N,. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Breton, Gilles, dkk. 2005. *Réusir le Delf Niveau A1 du Cadre européen commun de référence*. Les Éditions Didier.
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa, Edisi Kelima*. Penerjemah Noor Cholis dan Yusi Avianto Pareanom. Pearson Education, Inc.
- Chaer, Abdul. 2002. *Psikolinguistik Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2003. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, Pusat Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dardjowidjodjo, Soenjono. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Indrawati, Sri dan Santi Oktarina. 2005. "Pemerolehan Bahasa Anak TK: Sebuah Kajian Fungsi Bahasa." *Lingua*, 7 (1): 21.
- Iskandarwassid & H. Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: SPS UPI & PT. Remaja Rosdakarya.
- Knowles, M., Holton, E., and Swanson, R. 1998. *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. Houston: Gulf Publishing Company.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenai Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi : 2. Jakarta : PT Indeks.
- Lanchec, Jean-Yvon. 1976. *Psycholinguistique et pédagogie des langues*. Paris: Presses universitaires de France.

- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Pustekkom DIKNAS, Jakarta.
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2009. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Ratumanan, T. G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : Unesa University Press.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sulastianto, Harry. 2017. *Surrealisme Dunia Khayal dan Otomatisme*. http://www.academia.edu/9279556/Apa_itu_Surrealisme. Diunduh pada tanggal 10 Juli 2017
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: ar-Ruzz media.
- Tarigan, Henry Guntur dan Djago Tarigan. 1988. *Pengajaran Analisis Kesalahan Berbicara*. Bandung: Angkasa.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue*. Paris: LCE Internationale.
- Thobroni, M dan Arif Mustofa. 2013. *Belajar dan Pembelajaran “Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, Hamzah B. 2009. *Teori Motivasi dan Pengukurannya (Analisis di Bidang Pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wikipédia. *Cadavre Exquise (jeu)*. [https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Cadavre_Exquis_\(jeu\)](https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Cadavre_Exquis_(jeu)). Diunduh pada tanggal 25 oktober 2016
- Yoyok RM, Siswandi. 2006. *Pendidikan Seni Budaya*. Jakarta : Yudhistira.

LAMPIRAN

Pedoman Wawancara Guru (Pra-tindakan)

1. Kurikulum apa yang digunakan di SMA Angkasa ini?
2. Buku apa yang digunakan sebagai pegangan dalam pengajaran Anda?
3. Metode apa yang Anda gunakan dalam mengajar?
4. Bagaimana respon siswa saat pembelajaran dimulai?
5. Apakah siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran?
6. Bagaimana kemampuan siswa dalam bahasa Prancis selama ini?
7. Bagaimana cara Anda mengajar keterampilan berbicara?
8. Apakah siswa merespon baik dengan cara tersebut?
9. Bentuk tugas seperti apa yang sering Anda berikan untuk siswa?
10. Bagaimana kemampuan keterampilan berbicara siswa saat ini?

Hasil Wawancara Guru (Pra-tindakan)

Peneliti : “Selamat pagi Bu Lusi. Maaf Bu untuk mengetahui lebih banyak tentang pembelajaran bahasa Prancis di sini, saya ingin mengajukan beberapa pertanyaan.”

Guru : “Iya Mbak, silahkan.”

Peneliti : “Kurikulum apa yang digunakan di SMA Angkasa ini Bu?”

Guru : “ Untuk kurikulumnya kita masih menggunakan kurikulum KTSP.”

Peneliti : “ Kalau untuk buku pegangan yang dipakai apa Bu?”

Guru : “Saya menggunakan buku *Le Mag* Mbak, tapi memang murid-murid tidak diberikan atau disuruh mengcopy buku ini. Biasanya Saya hanya meminta mereka untuk mengambil kamus kecil dari perpustakaan untuk membantu mereka dalam belajar.”

Peneliti : “Untuk materi pembelajarannya bagaimana Bu?”

Guru : “Untuk materi pembelajaran biasanya Saya berikan catatan, selain agar mereka memperhatikan, dengan mencatat berarti mereka membaca juga sehingga sedikit demi sedikit mereka akan mengingatnya, dari pada mempunyai buku tapi tidak pernah dibaca kan sayang juga. Tapi kalau memang materinya terlalu banyak biasanya Saya berikan copy-an satu persatu.”

Peneliti : “Kemudian metode apa yang Ibu gunakan dalam mengajar?”

Guru : “Saya lebih suka menggunakan audio-visual Mbak. Karena mereka tertarik dengan adanya gambar, audio, atau video biasanya mereka lebih memperhatikan.”

Peneliti : “Bagaimana respon siswa saat pembelajaran dimulai?”

Guru : “Kalau dengan media seperti itu biasanya mereka antusias Mbak. Senang, dan kadang pelajaran berikutnya minta diputarkan video lagi.”

Peneliti : “Apakah siswa antusias dan aktif dalam pembelajaran?”

Guru : “Iya antusias, aktif juga tapi memang tidak semua siswa aktif dalam belajar ada beberapa anak juga yang aktifnya hanya berkomentar jadi tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang dibahas.”

Peneliti : “Bagaimana kemampuan siswa dalam bahasa Prancis selama ini?”

Guru : “Kalau dari nilai-nilai yang mereka peroleh selama ini mereka cukup bisa menyerap pelajaran bahasa Prancis.”

Peneliti : “Kemudian untuk keterampilan berbicara sendiri, bagaimana cara Ibu mengajar?”

Guru : “Keterampilan berbicara kan agak susah ya Mbak dan mereka juga belum tahu cara-cara pengucapannya dengan benar jadi Saya lebih memberikan cara pengucapannya dulu, jadi Saya mengucapkan kemudian mereka tirukan, terkadang dengan bantuan audio juga kemudian mereka menirukan.”

Peneliti : “Apakah siswa merespon baik dengan cara tersebut?”

Guru : “Responya ya baik, banyak yang mau menirukan juga tapi terkadang kan Saya juga meminta mereka menirukan satu-persatu, ya itu salah satu siasat agar mereka mau belajar mengucapkan.”

Peneliti : “O ya, harus pintar-pintar mengajak siswa juga ya Bu.”

Guru : “Iya Mbak kita juga harus kreatif, jangan mau kalah lah pokoknya sama kenakalan mereka.”

Peneliti : “Kalau tugas untuk siswa biasanya bentuknya seperti apa Bu?”

Guru : “Kalau tugas tergantung juga sih, kadang mengkonjugasikan, kadang membuat kalimat, kadang membuat cerita, kadang Saya ambil soal dari buku pengangan juga.”

Peneliti : “O ya, kemudian bagaimana kemampuan keterampilan berbicara siswa saat ini Bu?”

Guru : “Kalau untuk keterampilan berbicara Saya bisa bilang kurang ya Mbak soalnya kan mereka juga masih susah dalam pengucapan, masih terbawa bahasa Inggris juga.”

Peneliti : “Baik Ibu terima kasih.”

Guru : “Iya Mbak, sama-sama.”

Angket Pra-tindakan

Nama :

Kelas :

No. :

Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan situasi pembelajaran bahasa Prancis yang berlangsung pada saat ini!

1. Apakah Anda menyukai pembelajaran bahasa Prancis? Mengapa?

Jawab:.....

2. Menurut Anda, bagaimana pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung saat ini?

Jawab:.....

3. Apakah Anda memahami pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan oleh guru? Jelaskan!

Jawab:.....

4. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara? Apa yang membuat Anda merasa sulit mempelajari bahasa Prancis?

Jawab:.....

5. Bagaimana cara belajar yang Anda sukai, khususnya dalam bahasa Prancis?

Jawab:.....

Hasil Angket Pra-tindakan

Subjek Penelitian	1. Apakah Anda menyukai pembelajaran bahasa Prancis? Mengapa?	2. Menurut Anda, bagaimana pembelajaran bahasa Prancis yang telah berlangsung saat ini?	3. Apakah Anda memahami pembelajaran bahasa Prancis yang selama ini diterapkan oleh guru? Jelaskan!	4. Apakah Anda mengalami kesulitan dalam belajar bahasa Prancis khususnya dalam keterampilan berbicara? Apa yang membuat Anda merasa sulit mempelajari bahasa Prancis?	5. Bagaimana cara belajar yang Anda sukai, khususnya dalam bahasa Prancis?
S1	Ya, karena bahasa Prancis menarik untuk dipelajari	Asyik, menyenangkan, tetapi terkadang susah dipahami/ membingungkan	Sedikit, karena materinya lumayan susah	Iya, cara pengucapannya berbeda dengan tulisannya	Serius tapi santai, bisa juga dnegan musik atau video bahasa Prancis.
S2	Ya, karena jarang ada pelajaran bahasa Prancis di sekolah-sekolah lain.	Cukup baik, anya mungkin perlu diulang materi yang belum banyak dipahami oleh siswa	Sebagian materi ada yang belum dipahami karena menurut saya materinya sulit	Iya, karena tulisan dan pengucapan berbeda sehingga sulit untuk berbicara	Menghafalkan dnegan cara mengafal tulisannya bukan bacaannya.
S3	Saya suka bahasa Prancis karena asyik dipelajari dan juga unik karena jarang ditemui di sekola lain	Sangat menyenangkan, mme. Lusi sering menyisipkan game dan lagu untuk mengajar kami	Saya suda memahami berbagai bahasa Prancis dan saya sangat menyukainya	Iya terutama pengejaannya yang berbeda dengan tulisannya	Dengan diselingi bernyanyi dan memainkan game
S4	Saya cukup menyukai pelajaran bahasa Prancis karena	Cukup menyenangkan, karena bahasa Prancis sendiri merupakan hal	Cukup mengerti, walaupun sulit saya merasa ingin lebih	Ya, dari pengucapan yang cukup sulit serta tata bahasa yang	Penggunaan media audio visual serta komunikasi

	penyampaian dari guru yang cukup interaktif sehingga memudahkan kami untuk memahami	yang terbilang baru dan menyenangkan untuk dipelajari	mempelajari	cukup rumit	interaktif kepada siswa
S5	Saya suka, karena bahasa Prancis cukup penting untuk dipelajari. Jika kita berada di Prancis kita arus memakai bahasa Prancis, karena orang-orang di Prancis tidak menerima bahasa Inggris, hanya sedikit yang menerima.	Cukup lancar, pembelajaran bahasa Prancis selama ini	Cukup memahami, karena bahasa Prancis tidak cukup rumit	Untuk pembelajaran bahasa Prancis cukup sulit, karena pengucapan bahasa Prancis sangat susah penempatan katanya.	Dengan pembelajaran audio visual akan cukup mudah untuk melengkapi materi pembelajaran
S6	Ya, saya suka karena bahasanya yang unik dan juga cara belajarnya menyenangkan	Menarik karena suasana pembelajarannya berbeda-beda dan juga menyenangkan	Paham, karena guru menjelaskan dengan pelan-pelan dan mendasar sehingga murid-murid juga paham, dan apabila ada murid yang tidak paham akan dijelaskan kembali sampai semuanya paham	Iya, kadang terasa sulit saat mencoba mengucapkannya, apalagi kata-kata yang terbilang baru dan belum diajarkan pengucapannya. Merasa sulit saat mempelajari bahasa Prancis mungkin dengan kosakatanya, misalnya laki-	Mungkin dengan game atau belajar dengan cara yang menyenangkan karena materi juga akan lebih diingat

				laki/perempuan harus hafal dengan kamus. Juga dalam penulisan absong karena berbeda-beda	
S7	Tidak begitu, karena susah tetapi terkadang menyenangkan	Menarik, karena terkadang juga diselingi dengan permainan yang membuat suasana kelas tidak menjadi tegang dan juga pengucapan bahasanya yang lucu membuat saya terkadang tertawa, sebenarnya bahasa Prancis itu tidak sepenuhnya susah	Saya paling tidak bisa pelajaran bahasa Prancis, soal membaca jam juga membuat paragraf, dan juga tentang bab family entah mengapa susah	Iya betul sekali, mungkin karena dari dalam diri saya, saya sudah mendefinisikan bahwa bahasa Prancis itu susah	Dengan menonton film bahasa Prancis, juga bernyanyi dalam bahasa Prancis, permainan dalam bahasa Prancis, semua itu menurut saya cara termudah dalam belajar bahasa Prancis karena pelajaran yang sudah dianggap sulit lalu tidak diselingi hiburan akan semakin membuat siswa merasa jenuh
S8	Suka, karena belajar bahasa Prancis itu menyenangkan dan seru	Berjalan dengan lancar	Paham, karena bahasa Prancis diajarkan dengan detail dan mudah dipahami	Ya, yang membuat sulit adalah cara membacanya dan perbedaan kosakata untuk laki-laki dan	Belajar dengan menggunakan metode yang seru misalnya dengan permainan/game

				perempuan	dan juga lagu atau film.
S9					
S10	Lumayan menyukai, bahasanya lucu, asyik dan madamnya juga dalam mengajar mudah dipahami tapi bikin bingung nyusun katdan madamnya juga dalam mengajar mudah dipahami tapi bikin bingung nyusun katanya	Ya masih berlangsung pelajaran dan menyelesaikan materi, dan dalam menyelesaikan materi biasanya madam kadang menggunakan metode game jadi ada asyiknya dan gak begitu membosankan	Kalau memahami sih belum begitu paham karena aku sendiri sering bingung dan kesulitan membuat kata dan berbicara dalam bahasa Prancis	Iya aku mengalami sedikit kesulitan dalam berbicara bahasa Prancis, yang membuat aku merasa sulit karena dalam bahasa Prancis ada kata untuk “mascula dan femina” jadi bingung	Dengan metode games-video dan bernyanyi karena bagiku itu mudah dipahami
S11	Ya saya suka karena saya ingin ke Prancis	Menarik, karena mendengar nahasa yang unik dan dibawa bercanda	Paham, karena ketika menerangkan guru tersebut menerangkan dengan jelas	Iya sedikit-sedikit, kosakata dan cara bicaranya	Dibawa senang dan jangan terlalu tegang
S12					
S13	Ya karena dengan belajar bahasa Prancis saya dapat menambah pengetahuan bahasa saya.	Cukup dimengerti dan menarik	Pemaaman saya tergantung yang mengajar karena tidak semua orang yang mengajar menjelaskan secara rinci beserta cara baca. Contohnya: -	Ya, agak sulit. Kesulitannya adalah cara membaca dan pengucapannya yang tidak pasif	Diajarkan dengan disertai cara baca dan pengucapan yang pasif serta lewat audio visual

			Jika guru saya yang mengajar saya mengerti karena dijelaskan secara rinci. – tetapi pernah ada PPL yang mengajar dan dalam metode pengajarannya tidak mudah dimengerti oleh murid		
S14	Suka, karena ingin suatu saat bisa ke Paris, Prancis	Biasa agak tegang	Iya memahami karena gurunya menerangkan dengan sejelas-jelasnya	Iya, menulis dan membacanya. Karena apa yang ditulis berbeda dengan pengucapannya	Bernyanyi dengan bahasa Prancis
S15	Suka karena menarik	Berjalan dengan lancar karena gurunya menyenangkan	Memahami karena gurunya menyenangkan dan belajar dengan serius	Cara berbicara, karena tulisan dengan cara pengucapannya berbeda	Serius tapi santai
S16	Cukup menyukai sebab dapat mengetahui bahasa asing selain bahasa Inggris	Cukup menyenangkan	Cukup, karena metode belajar cukup membuat paham	Ya, dalam bagian pembacaan kalimat baru	Dengan menggunakan audio/musik/visual.
S17	Ya, karena pelajaran bahasa Prancis sangat menyenangkan	Cukup baik	Cukup memahami karena tidak begitu rumit	Ya karena banyak kata yang sulit dipahami+buku	Dengan audio, memutar video, karena

				catatan hilang	mengasyikkan`dan agar muda dipahami
S18	Kurang begitu suka karena saya tidak mengerti arti dan cara membacanya	Cara belajar dengan gurunya agak sedikit membosankan	Sedikit, karena saya banyak ketinggalan pelajaran	Ya kesulitan, karena sebelumnya disekola yang lama saya belum pernah mempelajari bahasa Prancis	Saya suka cara belajar yang serius tapi santai misalnya disaat KBM bisa disertai dengan game dan kuis. Jadi selain santai murid juga bisa mendapat nilai dari kuis tersebut.
S19	Iya, karena merasa senang ketika mengenal bahasa baru/ asing.	Asyik, senang, dan seru	Iya dapat memaami karena belajar bahasa Prancis seru	Iya karena kosakata bahasa Prancis yang membingungkan dan jauh perbedaannya dari bahasa Indonesia	Mencatat dan mengerjakan soal ketika materi pembelajaran mudah dipahami
S20	Iya menyukai karena pembelajaran bahasa Prancis menyenangkan	Menyenangkan tetapi sedikit membingungkan	Sedikit, karena materi saat ini sedikit susah	Iya, pengucapan yang susah dan berbeda dengan tulisan	Santai, melalui musik dan game
S21	Iya, saya menyukai karena pelajarannya asyik	Belajar dengan lancar karena cara mengajarnya enak untuk dipahami	Paam tetapi sering lupa kosakatanya	Kata-katanya sulit untuk diucapkan, menjadi sering lupa dengan kata-katanya	Belajarnya memakai lagu dan cerita, video anime karena itu sangat mengasikkan
S22	Iya, pengalaman baru belajar bahasa asing	Sangat menyenangkan karena madam Lusi	Iya, karena menyenangkan	Iya, karena pada tulisan bahasa Prancis	Dengan cara menghafal sambil

	selain bahasa Inggris.	mengajari kami dengan cara yang berbeda. Seperti menghafalkan hari-hari dan bulan dengan cara bernyanyi	belajar sambil bernyanyi	berbeda jika diucapkan. Jadi ada rumus untuk membaca huruf vokal dengan konsonannya	bernyanyi dan bermain game
S23	Lumayan karena kita dapat mempelajari bahasa asing	Cukup menarik	Lumayan paham karena ada materi yang kurang dipahami	Iya, yang membuat saya merasa sulit mempelajari bahasa Prancis karena baru dipelajari di SMA, lidahnya belum terbiasa	Dengan cara audio visual (menonton video)
S24	Ya, karena dapat mempelajari bahasa asing/bahasa Internasional yang kedua dan menambah ilmu bahasa asing	Cukup menyenangkan	Cukup memahami karena tidak begitu rumit	Ya, karena banyak kata yang sulit dipahami pembacanya	Audio, dengan memutar video tentang pembelajaran bahasa Prancis
S25	Sedikit, baasanya unik	Seru dan menyenangkan	Ya karena saya selalu bertanya teman jika tidak mengerti	Ya karena tulisan tidak sama dengan pengucapan	Latihan membaca dan menulisa bahasa Prancis
S26	Ya, karena pembelajaran bahasa Prancis sangat menyenangkan meskipun pengucapannya susah	Kurang baik karena sering jam kosong	Paham, karena materinya tidak terlalu sulit, anya saja sulit dihafalkan	Iya, karena tulisan dan cara pengucapannya berbeda	Selalu menuliskan cara baca yang benar agar belajarnya lebih mudah

S27	Saya suka pelajaran Prancis karena bahasa Prancis tidak semua sekola ada pelajaran Prancis	Pelajaran bahasa Prancis sangat menyenangkan, karena madame Lusi cara mengajarnya berbeda dengan yang lain	Sangat paham bahasa Prancis karena bahasa Prancis belajar dengan bernyanyi juga.	Belajar bahasa Prancis juga mengalami kesulitan karena kesulitan dalam membaca huruf yang seharusnya tidak dibaca	Saya menyukai bahasa Prancis jika belajar dengan nyanyian. Belajar dengan bernyanyi
S28	Ya karena saya dapat mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris	Pembelajarannya menyenangkan tidak terlalu monoton	Iya karena guru saya menerapkan pembelajaran yang menyenangkan	Iya karena cara pelafalannya beda dengan tulisannya	Belajarnya yang tidak monoton, diselingi dengan permainan yang berkaitan dengan materi pembelajaran juga
S29	Ya karena menambah ilmu bahasa asing	Cukup menyenangkan	Cukup memahami karena tidak begitu rumit	Ya karena banyak kata yang sulit dipahami pembacaannya	Dengan memutar video atau audio tentang belajar bahasa Prancis
S30	Ya karena bahasa Prancis adalah bahasa yang rumit	Menyenangkan karena cara mengajarnya tidak membosankan	Ya, saya memahami semua pelajaran yang diberikan oleh guru karena dari awal saya sudah menyukai dan minat untuk belajar bahasa Prancis	Ya karena ejaan dan cara membaca dalam kalimat bahasa Prancis tidak sesuai dengan tulisannya	Dengan cara menggunakan media video dan visual
S31	Sekedar suka, karena menurut saya bahasa	Untuk saat ini sayaanya bisa mengatakan	Saya memahami apa yang sudah diajarkan	Untuk saat ini saya hanya kesulitan dalam	Saya lebih suka dengan cara dihafal

	Prancis terkadang mudah dan menyenangkan, dan terkadang sangat sulit	pembelajaran bahasa Prancis sangat menyenangkan, karena saya masih anak baru, dan baru 4x belajar bahasa Prancis	madam dalam pembelajaran bahasa Prancis tapi saya saja saya tidak terlalu paham dalam memasukkan kata-katanya/kosakata	membuat sebuah kalimat dari kosa kata. Untuk sebuah keterampilan berbahasa/ berbicara saya tidak terlalu kesulitan. Saya kesulitan untuk menyatukan sebuah kalimat menjadi kalimat yang bersatu	atau dinanyikan
--	--	--	--	---	-----------------

SOAL PRE-TEST

Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan gambar secara lisan!

1. Qu'est-ce qu'il fait?



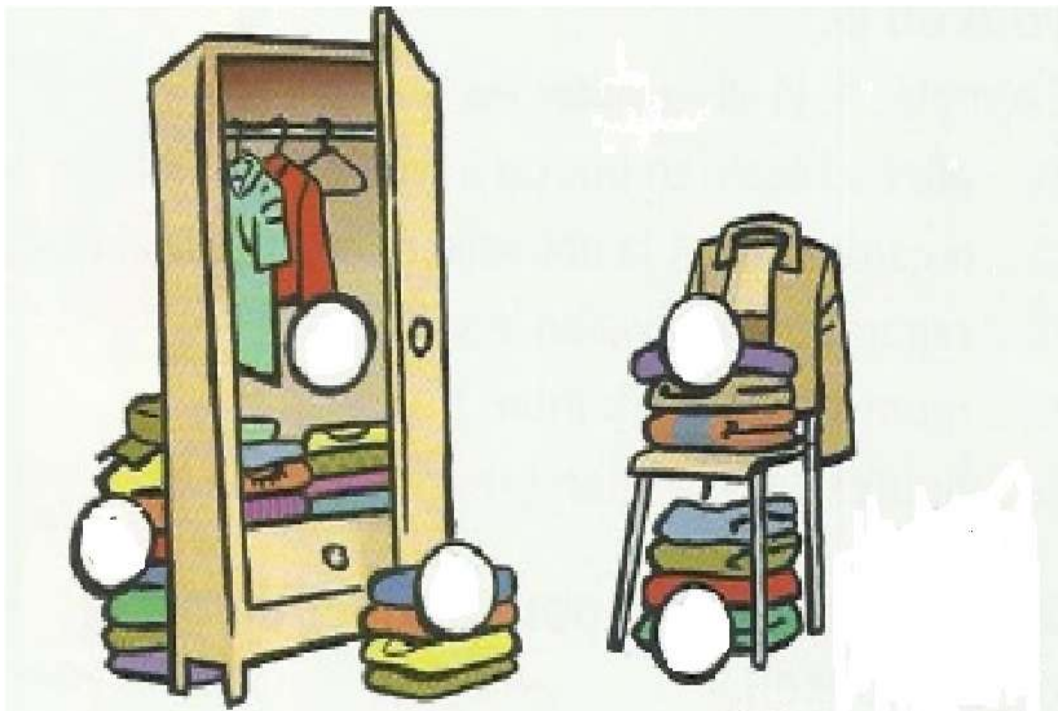
2. Tu te lèves à quelle heure?



3. Qu'est-ce que ton cousin fait?



Buatlah 2 kalimat dengan menggunakan tata letak/preposisi pada gambar di bawah ini secara lisan!



Hasil Pre-test

Subjek Penelitian	Pre-test	
	Jumlah Point	Total Nilai
S1	9	2,8
S2	12	3,4
S3	9	2,8
S4		
S5	6	2,2
S6	6	2,2
S7	17	4,4
S8	0	1
S9	6	2,2
S10	3	1,6
S11	0	1
S12	3	1,6
S13	9	2,8
S14	3	1,6
S15		
S16	0	1
S17	3	1,6
S18	9	2,8
S19	9	2,8
S20	3	1,6
S21	6	2,2
S22	0	1
S23		
S24	6	2,2
S25	6	2,2
S26	9	2,8
S27	6	2,2
S28	6	2,2
S29	15	4
S30	0	1
S31	3	1,6
Nilai Minimal		1
Nilai Maximal		4,4
Nilai Rata-rata		2,2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP PERTEMUAN 1)

Nama Sekolah : SMA ANGKASA
 Mata Pelajaran : Bahasa Perancis
 Kelas/Semester : XI / II
 Tema : *La Vie Scolaire*
 Sub Tema : *Le Gout*
 Alokasi Waktu : 2x45 menit
 Keterampilan : *Expression Orale* (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan informasi lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kesukaan atau ketidak sukaan (*Le Gout*).

B. Kompetensi Dasar :

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam bentuk kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

Menyampaikan informasi atau menjawab pertanyaan sederhana tentang kesukaan atau ketidak sukaan (*Le Gout*).

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat pernyataan atau menjawab pertanyaan sederhana secara lisan tentang kesukaan dan ketidaksukaan (*Le Gout*) dalam tema kehidupan sekolah (*La Vie Scolaire*).

E. Materi Pelajaran

Terlampir

F. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab
2. Teknik Permainan *Cadavre Exquise*

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai karakter
Pendahuluan : Guru memasuki kelas dan memberi salam	Siswa duduk dan menjawab salam	
Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa	Menyebutkan jika ada siswa yang tidak masuk	
Guru menanyakan materi yang telah dipelajari	Siswa menjawab	
Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Le Gôut</i>. Guru meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah (dalam bahasa Indonesia kemudian diterjemahkan dalam bahasa Prancis). 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan . Siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah. 	Disiplin, rajin, rasa ingin tahu.
<i>Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar dengan permainan <i>Cadavre Exquise</i> dan menerangkan cara bermainnya. Meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru menjelaskan materi dengan melibatkan siswa : Memberitahukan cara menyampaikan rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu (kegiatan di sekolah). 	Siswa menyimak	Berfikir logis, komunikatif

<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. <hr/> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang peraturan permainan <i>Cadavre Exquise</i>. • Guru meminta siswa mencoba permainan <i>Cadavre Exquise</i>. • Guru meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat. • Guru memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa tentang kalimat yang mereka buat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan materi yang belum dimengerti. • Siswa memperhatikan • Siswa melakukan permainan <i>Cadavre Exquise</i>. 	<p>Jujur, disiplin, teliti</p>
<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa secara acak tentang materi yang telah dipelajari. • Memberitahukan kepada siswa tentang post-test I yang akan dilaksanakan minggu depan. • Menutup pembelajaran dengan salam. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan guru. • Memperhatikan guru. • Menjawab salam. 	

H. Sumber Pembelajaran

Internet

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop, lembar materi, lembar kertas.

J. Evaluasi :

- Menjawab pertanyaan guru tentang kesukaan atau ketidaksukaan (*Le Gôut*).

K. Penilaian :

Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Ketentuan:

- Setiap jawaban salah tapi siswa berusaha menjawab diberi skor 5 (jumlah soal 5).
- Siswa yang tidak mau berusaha menjawab atau bahkan tidak mengikuti tes lisan tidak diberikan nilai tambahan.

Perhitungan penilaian:

- Skor maksimal yang dapat diperoleh siswa dalam 1 soal yaitu 9. Untuk itu skor maksimal siswa untuk 5 soal yaitu 45. Skor ditambah dengan skor tambahan yaitu 5 sesuai dengan ketentuan. Jadi total skor maksimal yang dapat diperoleh siswa yaitu 50. Selanjutnya skor dibagi 5, jadi nilai maksimal yang diperoleh siswa yaitu 10.

$$- N = \frac{(Skor\ yang\ diperoleh + skor\ tambahan)}{5}$$

GRILLE D'ÉVALUATION – PRODUCTION ORALE (Breton, 2005 : 86).

Lexique <i>(étendue)/correction</i> lexicale <i>Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrets.</i> Dapat menggunakan pengulangan kata dan ekspresi yang sesuai dengan situasi.	Kalimat salah	Kalimat benar tapi tidak sesuai pertanyaan	Kalimat sesuai dengan pertanyaan tapi ekspresi tidak sesuai	Kalimat dan ekspresi sesuai
	0	1	2	3
Morphosyntaxe/corrections grammaticale <i>Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.</i> Dapat menggunakan struktur bahasa yang simpel dan benar.	Bahasa tidak simpel dan salah	Bahasa simpel tapi salah	Bahasa tidak simpel tapi benar	Bahasa simpel dan benar
	0	1	2	3
Maîtrise du système phonologique <i>Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.</i> Pengucapan bisa dimengerti dengan sedikit pengulangan dan ekspresi yang sesuai.	Pengucapan tidak lancar, tidak dapat dimengerti sama sekali	Pengucapan tidak lancar tapi bisa dimengerti	Pengucapan lancar, bisa dimengerti tapi tidak sempurna	Ucapan lancar, benar, dan bisa dimengerti dengan jelas.
	0	1	2	3

Yogyakarta, Maret 2017

Megetahui,
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Lusi Rosviani, S.Pd
NIP.

Yokhebed Sapta Putri
NIM. 08204241010

LAMPIRAN

MATERI PEMBELAJARAN

Kegiatan-kegiatan di sekolah

Les activites de l'école	Les objets de l'école		Le Gôut	
Apprendre	Le match	La classe	Aimer	n'aime pas
Manger	L'économie	La cantine	Préfère/Adore	Détester
Jouer	L'histoire	La bibliothèque	C'est facile	C'est difficile
Écrit	L'art	La terrain	C'est amusant	C'est ennuyant
Lire	Le sport	La laboratoire	C'est geniale	C'est fatigant
Discuter	Livre	La toilette		
Écouter	Le sains			
Répéter				
Boir				



Pertanyaan untuk gambar di atas (ditanyakan secara lisan).

1. Qu'est-ce que Thomas aime à l'école?
Est-ce qu'il aime apprendre l'économie de mme. Katrine?
2. Est-ce que Nana déteste le football?
Qu'est-ce qu'elle préfère?
Est-ce qu'elle aime bien l'économie?
3. Est-ce que Mely déteste apprendre l'économie?
Est-ce qu'elle aime l'histoire?

Jawaban :

1. a. Thomas aime jouer du football.
b. Oui, c'est facile.
2. a. Oui, c'est fatigant.
b. Elle préfère l'histoire.
c. Non, c'est ennuyant.
3. a. Si, elle adore apprendre l'économie à la classe de mme. Katrine.
b. Oui, c'est géniale.

Permainan Cadavre Exquis

Sujet	Verba		Objet	Complément
Je	Aimer	Manger	Le match	La classe
Les étudiantes	Detester	Apprendre	Le basket-ball	La cantine
Elle	Préferer	Jouer	Le roman	La bibliothèque
Thomas	N'aimer pas	Lire	Le gâteau	La laboratoire
Mme Rosia	Adorer	Discuter	L'histoire	Le toilette
Le Professeur		Ecrire	Le poème	Le bureau

Soal Post-test I

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara langsung (lisan) tentang *Le Gôut* dan direkam.

Pertanyaan :

1. Qu'est-ce que tu aimes à l'école?
2. Est-ce que tu aimes l'histoire?
3. Est-ce que tu détestes lire?
4. Qu'est-ce que tu adores dans la classe?
5. Est-ce que tu préfères écrit?

Hasil Post-test I

Subjek Penelitian	Post-test I	
	Jumlah Point	Total Nilai
S1	22	5,4
S2	10	3
S3	19	4,8
S4	11	3,2
S5	23	5,6
S6	23	5,6
S7	18	4,6
S8	17	4,4
S9	14	3,8
S10	12	3,4
S11	17	4,4
S12		
S13	29	6,8
S14	21	5,2
S15	22	5,4
S16	15	4
S17	26	6,2
S18	23	5,6
S19	16	4,2
S20	14	3,8
S21	22	5,4
S22	11	3,2
S23	15	4
S24		
S25	25	6
S26	16	4,2
S27	28	6,6
S28	13	3,6
S29		
S30	27	6,4
S31	15	4
Nilai Minimal		3
Nilai Maximal		6,8
Nilai Rata-rata		4,7

Pedoman Wawancara Refleksi Siklus I

1. Bagaimana menurut Anda pelaksanaan tindakan pertama ini?
2. Apakah masih ada kekurangan?
3. Bagaimana langkah selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut?
4. Apakah dengan pembelajaran ini terjadi perubahan sikap siswa?
5. Bagaimana bentuk perubahannya?

Hasil Wawancara Refleksi Siklus I

Peneliti : “Untuk refleksi tindakan pertama, apakah Saya boleh berbincang kepada Ibu tentang pelaksanaan tindakan pertama Saya.”

Guru : “Iya Mbak, Saya bantu sebisanya.”

Peneliti : “Bagaimana pendapat Ibu tentang pelaksanaan tindakan pertama ini?”

Guru : “Sudah bagus tapi masih perlu banyak perbaikan ya Mbak, seperti suara Mbak yang kurang keras.”

Peneliti : “Iya bu, terus kekurangan yang lainnya apa Bu?”

Guru : “Ya penjelasannya, termasuk penjelasan cara bermainnya, soalnya tadi masih banyak yang bingung bagaimana cara bermainnya, makanya kan juga hanya satu kelompok saja yang berani maju, karena mungkin mereka kurang paham jadi takut untuk maju ke depan.”

Peneliti : “Bagaimana langkah selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut?”

Guru : “Ya volume suaranya ditambah Mbak, karena tadi juga agak rame, dan aturan bermainnya dikasih tahu dengan detail, kalau perlu diprintout juga, tidak hanya materi ajarnya.”

Peneliti : “Iya Bu, tadi banyak yang rame sendiri. Baik Bu, untuk selanjutnya bisa Saya bagi kepada siswa. Kalau untuk sikap siswa, apakah sudah terlihat perubahan sikap siswa terhadap pembelajaran?”

Guru : “Ya masih belum banyak perubahan tapi sudah bisa terlihat perbedaannya.”

Peneliti : “Bagaimana bentuk perubahannya Bu?”

Guru : “Ya ada beberapa anak yang terlihat mulai memperhatikan, ada juga kelompok yang pojok itu Mbak, itu paling rame kalau diajar, tadi memang masih rame tapi juga mau mengerjakan dan kayaknya yang maju kemarin juga kelompok itu kan?”

Peneliti : “Iya Bu. Apakah ada masukan dan saran lagi Bu?”

Guru : “Tidak sih Mbak itu dulu aja, yang penting suaranya lebih keras agar lebih jelas jadi suara Mbak tidak kalah dengan suara mereka soalnya mereka memang rame kalau diajar.”

Peneliti : “Baik Ibu, terima kasih.”

Angket Siklus 1

Nama :

Kelas :

No. :

Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban!

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
1. Apakah Anda menyukai permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?		
2. Apakah Anda paham dengan pembelajaran basa Perancis dengan menggunakan permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?		
3. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” dapat mempermudah pembelajaran bahasa Prancis?		
4. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” efektif untuk diterapkan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?		

5. Berikan masukan Anda untuk pembelajaran bahasa Perancis dengan permainan “*Cadavre Exquise*”!

Hasil Angket Siswa Siklus I

Pertanyaan	Jumlah Jawaban Siswa	
	Ya	Tidak
1. Apakah Anda menyukai permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?	12	16
2. Apakah Anda paham dengan pembelajaran basa Perancis dengan menggunakan permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?	11	19
3. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” dapat mempermudah pembelajaran bahasa Prancis?	10	18
4. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” efektif untuk diterapkan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?	15	13

5. Masukan Siswa :

- Durasinya harus ditambah (2 siswa)
- Penyampaianya kurang jelas (5 siswa)
- Suara kurang keras (3 siswa)
- Terlalu cepat (3 siswa)
- Bingung cara merangkai kalimatnya (3 siswa)
- Permainannya bagus tapi membingungkan (2 siswa)
- Menyenangkan tapi bingung (4 siswa)
- Harusnya dikasih contoh dengan pertanyaannya (1 siswa)
- Kurang asyik (4 siswa)
- Tidak tahu tambahan kata seperti le/la/konjugasi, dll. (1 siswa)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP PERTEMUAN 2)

Nama Sekolah : SMA ANGKASA
 Mata Pelajaran : Bahasa Perancis
 Kelas/Semester : XI / II
 Tema : *La Vie Familiale*
 Sub Tema : *Le Gout*
 Alokasi Waktu : 2x45 menit
 Keterampilan : *Expression Orale* (Berbicara)

A. Standar Kompetensi :

Mengungkapkan informasi lisan dalam bentuk paparan atau dialog sederhana tentang kesukaan atau ketidak sukaan (*Le Gout*).

B. Kompetensi Dasar :

Menyampaikan informasi secara lisan dengan lafal yang tepat dalam bentuk kalimat sederhana sesuai konteks yang mencerminkan kecakapan berbahasa yang santun.

C. Indikator

Menyampaikan informasi atau menjawab pertanyaan sederhana tentang kesukaan atau ketidak sukaan (*Le Gout*).

D. Tujuan Pembelajaran

Siswa dapat membuat pernyataan atau menjawab pertanyaan sederhana secara lisan tentang kesukaan dan ketidak sukaan (*Le Gout*) dalam tema keluarga (*La Vie Familiale*).

E. Materi Pelajaran

Terlampir

F. Metode Pembelajaran :

- a. Tanya jawab
- b. Permainan *Cadavre Exquise*

G. Langkah-Langkah Kegiatan

Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Nilai karakter
Pendahuluan : Guru memasuki kelas dan memberi salam	Siswa duduk dan menjawab salam	
Guru melakukan absensi untuk mengetahui daftar hadir siswa	Menyebutkan jika ada siswa yang tidak masuk	
Guru menanyakan materi yang telah dipelajari	Siswa menjawab	
Kegiatan inti : <i>Eksplorasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu <i>Le Gout</i>. Guru meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di rumah (dalam bahasa indonesia kemudian diterjemahkan dalam bahasa Prancis). 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan. Siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di rumah 	Disiplin, rajin, rasa ingin tahu.
<i>Elaborasi</i> <ul style="list-style-type: none"> Guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar dengan permainan <i>Cadavre Exquise</i>, dan menjelaskan sedikit tentang permainannya. Guru meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Guru menjelaskan materi dengan melibatkan siswa : Memberitahukan cara menyampaikan rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu (kegiatan di rumah). 	Siswa menyimak	Berfikir logis, komunikatif

<p><i>Konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menanyakan materi yang belum dimengerti. • Siswa memperhatikan • Siswa melakukan permainan <i>Cadavre Exquise</i>. 	<p>Jujur, disiplin, teliti</p>
<p>Kegiatan Penutup :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang aturan permainan <i>Cadavre Exquise</i>. • Guru meminta siswa mencoba permainan <i>Cadavre Exquise</i>. • Guru meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat. • Guru memberikan pertanyaan pada masing-masing siswa tentang kalimat yang mereka buat. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan guru. • Memperhatikan guru. • Menjawab salam. 	

H. Sumber Pembelajaran

Internet

I. Media : Media visual.

LCD Proyektor, laptop, lembar materi, lembar kertas.

J. Evaluasi :

- Menjawab pertanyaan guru tentang kesukaan atau ketidaksukaan (*Le Gôut*).

K. Penilaian :

Penilaian Keterampilan Berbicara Siswa

Ketentuan:

- Setiap jawaban salah tapi siswa berusaha menjawab diberi skor 5 (jumlah soal 5).
- Siswa yang tidak mau berusaha menjawab atau bahkan tidak mengikuti tes lisan tidak diberikan nilai tambahan.

Perhitungan penilaian:

- Skor maksimal yang dapat diperoleh siswa dalam 1 soal yaitu 9. Untuk itu skor maksimal siswa untuk 5 soal yaitu 45. Skor ditambah dengan skor tambahan yaitu 5 sesuai dengan ketentuan. Jadi total skor maksimal yang dapat diperoleh siswa yaitu 50. Selanjutnya skor dibagi 5, jadi nilai maksimal yang diperoleh siswa yaitu 10.

$$- N = \frac{(Skor\ yang\ diperoleh + skor\ tambahan)}{5}$$

GRILLE D'ÉVALUATION – PRODUCTION ORALE (Breton, 2005 : 86).

Lexique <i>(étendue)/correction</i> lexicale <i>Peut utiliser un répertoire élémentaire de mots et d'expressions isolés relatifs à des situations concrets.</i> Dapat menggunakan pengulangan kata dan ekspresi yang sesuai dengan situasi.	Kalimat salah	Kalimat benar tapi tidak sesuai pertanyaan	Kalimat sesuai dengan pertanyaan tapi ekspresi tidak sesuai	Kalimat dan ekspresi sesuai
	0	1	2	3
Morphosyntaxe/corrections grammaticale <i>Peut utiliser de façon limitée des structures très simples.</i> Dapat menggunakan struktur bahasa yang simpel dan benar.	Bahasa tidak simpel dan salah	Bahasa simpel tapi salah	Bahasa tidak simpel tapi benar	Bahasa simpel dan benar
	0	1	2	3
Maîtrise du système phonologique <i>Peut prononcer de manière compréhensible un répertoire limité d'expressions mémorisées.</i> Pengucapan bisa dimengerti dengan sedikit pengulangan dan ekspresi yang sesuai.	Pengucapan tidak lancar, tidak dapat dimengerti sama sekali	Pengucapan tidak lancar tapi bisa dimengerti	Pengucapan lancar, bisa dimengerti tapi tidak sempurna	Ucapan lancar, benar, dan bisa dimengerti dengan jelas.
	0	1	2	3

Yogyakarta, Maret 2017

Megetahui,
Guru Bahasa Prancis

Penyusun,
Mahasiswa

Lusi Rosviani, S.Pd
NIP.

Yokhebed Sapta Putri
NIM. 08204241010

LAMPIRAN

MATERI PEMBELAJARAN

Kegiatan-kegiatan di rumah

Les activites de l'home	Les objets de l'home		Le Gout	
Manger	La maison	Le chaise	Aimer	n'aime pas
Jouer	La chambre	Le lit	Préfère/Adore	Detester
Dormir	Le salon	La table	C'est facile	C'est difficile
Acheter	La sale de bain	La radio	C'est amusant	C'est ennuyant
Aller	La sale a manger	La télévision	C'est geniale	C'est fatigant
Dîner	La cuisine	La lampe	C'est amusant	
Regarder	Le bureau	L'armoire	C'est agréable	
Ecouter				
Bavarder				

Percakapan.

Ellen : “Bonjour Katrin, Selly.”

Katrin : “Ah bonjour.”

Selly : “Bonjour Ellen, où est-ce que tu vas?”

Ellen : “Je vais au marché. ”

Selly : “Le marché? C'est fatigant.”

Katrin : “Oui, j'adore le supermarché, plus pratique”

Ellen : “Où est-ce que vous allez?”

Selly : “Nous allons au cinema.”

Ellen : “Ah...je n'aime pas le cinema. Je préfère la dépense.”

Katrin : “Tu achètes quoi?”

Ellen : “Des fruits, des legumes, et un gateau.”

Katrin : “C'est ennuyant. J'adore acheter le sac, la chaussure, et la vêtement.”

Ellen : “Ah non, je préfère la cuisine.”

Selly : “C’est difficile.”

Ellen : “Pas trop.”

Pertanyaan

1. Est-ce que Selly aime faire la cuisine?
2. Est-ce que Katrine adore le supermarché?
3. Est-ce que Ellen aime le cinéma?
4. Qu’est-ce-que elle préfère?
5. Est-ce que Selly préfère la cuisine?

Jawaban :

1. Non, c’est fatigant.
2. Oui, c’est plus pratique.
3. Non, elle n’aime pas le cinéma. Elle préfère la dépenser.
4. Ellen préfère la dépenser et cuisiner.
5. Non, c’est très difficile.

Permainan Cadavre Exquise

Sujet	Verba		Objet	Complément
Mon frère	Aimer	Manger	Le poison	La salle de bain
Ta mère	Détester	Dîner	Le lit	La salle à manger
Sa sœur	Préférer	Cuisiner	Les légumes	Le salon
Mes parents	Adorer	Boire	Les Amie	La chambre
Ses grands parents	N’aimer pas	jouer	Le café	Le garage
Mon père		Visiter	Ma tante	Le bureau
Je		regarder	La radio	La cuisine
Elle		écouter	La télé	La restaurant

Soal Post-test II

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa secara langsung (lisan) tentang *Le Gôut* dan direkam.

Pertanyaan :

1. Est-ce que tu détestes la cuisine?
2. Est-ce que tu préfères regarder la télé?
3. Est-ce que tu adores dans la maison?
4. Est-ce que tu aimes le gateau?
5. Est-ce que tu détestes écouter la radio?

Hasil Post-test II

Subjek Penelitian	Post-test 2	
	Jumlah Point	Total Nilai
S1	26	6,2
S2	22	5,4
S3	21	5,2
S4	14	3,8
S5	21	5,2
S6	24	5,8
S7	14	3,8
S8	17	4,4
S9	17	4,4
S10		
S11	20	5
S12		
S13	21	5,2
S14	20	5
S15	21	5,2
S16	26	6,2
S17	19	4,8
S18	26	6,2
S19	14	3,8
S20	13	3,6
S21	24	5,8
S22	14	3,8
S23	16	4,2
S24	14	3,8
S25	20	5
S26		
S27	34	7,8
S28	25	6
S29	17	4,4
S30	29	6,8
S31	17	4,4
Nilai Minimal		3,6
Nilai Maximal		7,8
Nilai Rata-rata		5,04

Pedoman Wawancara Refleksi Siklus II

1. Bagaimana menurut Anda pelaksanaan tindakan kedua ini?
2. Apakah masih ada kekurangan?
3. Jika ada, bagaimana langkah selanjutnya untuk mengatasi hal tersebut?
4. Apakah terdapat perbedaan terhadap tindakan pertama?
5. Berikan pendapat Anda tentang permainan *Cadavre Exquise* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis!

Hasil Wawancara Refleksi Siklus II

Peneliti : “Pada refleksi tindakan kedua ini, ada beberapa pertanyaan yang ingin
Saya ajukan kepada Ibu.”

Guru : “Iya Mbak.”

Peneliti : “Bagaimana menurut Ibu tentang pelaksanaan tindakan kedua ini?”

Guru : “Tindakan kedua sudah lebih bagus ya Mbak, selain penyampaianya
lebih bagus, kemarin nilainya juga Saya lihat meningkat.”

Peneliti : “Apakah masih ada kekurangan Bu?”

Guru : “Kalau kekurangan Saya lihat sudah berkurang banyak, namun jika
masih dilanjutkan ya memang harus terus ada perbaikan tapi waktunya
sudah habis ya Mbak, April ya?”

Peneliti : “Iya Bu, waktunya sudah habis jadi tidak bisa melaksanakan tindakan
lagi.”

Guru : “Iya, soalnya juga waktunya hanya diizinkan sampai April dan Saya juga
harus memberikan materi lain agar kelas XI IPA 1 sama dengan kelas
yang lainnya.”

Peneliti : “Iya Bu tidak apa-apa datanya juga sudah Saya peroleh, meskipun
belum maksimal. Untuk tindakan kedua ini apakah terdapat perbedaan
dari tindakan pertama Bu?”

Guru : “Perbedaannya ada Mbak. Ya sudah banyak yang mengerti jadi tidak
begitu banyak yang tanya sana-sini. Kemudian mereka juga sudah tidak
malu lagi untuk maju ke depan kelas, dan sudah banyak yang bisa

menjawab pertanyaan kan Mbak, tidak seperti sebelumnya. Jadi satu kelompok sudah mau maju bersama jadi kerjasamanya juga lebih bagus. Ya lebih baik lah dari pada tindakan sebelumnya.”

Peneliti : “Baik Ibu, yang terakhir bagaimana pendapat Ibu tentang permainan *Cadavre Exquise* yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Prancis?”

Guru : “Permainan ini bagus sih untuk pembelajaran bahasa Prancis bisa mempermudah siswa merangkai kalimat, tapi ya harus jelas penyampaianya soalnya inikan permainan baru, para siswa baru mengetahui permainan ini jadi harus lebih jelas penyampaianya, jika tidak ya kayak kemarin itu pada bingung jadi tidak maksimal hasilnya.”

Peneliti : “Iya Ibu, terimakasih atas pendapat dan masukannya, semoga penelitian Saya juga dapat bermanfaat bagi siswa-siswa di sini.”

Guru : “Iya Mbak, sama-sama.”

Angket Siswa Siklus II

Nama :

Kelas :

No. :

Jawablah pertanyaan ini sesuai dengan pendapat anda dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom jawaban!

Pertanyaan	Jawaban	
	Ya	Tidak
6. Apakah Anda menyukai permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?		
7. Apakah Anda paham dengan pembelajaran basa Perancis dengan menggunakan permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?		
8. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” dapat mempermudah pembelajaran bahasa Prancis?		
9. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” efektif untuk diterapkan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?		

10. Berikan masukan Anda untuk pembelajaran bahasa Perancis dengan permainan “*Cadavre Exquise*”!

Hasil Angket Siswa Siklus II

Pertanyaan	Jumlah Jawaban Siswa	
	Ya	Tidak
L. Apakah Anda menyukai permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?	24	3
M. Apakah Anda paham dengan pembelajaran basa Perancis dengan menggunakan permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ”?	20	7
N. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” dapat mempermudah pembelajaran bahasa Prancis?	25	2
O. Menurut Anda, apakah permainan “ <i>Cadavre Exquise</i> ” efektif untuk diterapkan dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis?	25	2

P. Masukan Siswa :

- a. Pertanyaannya masih membingungkan (2 siswa)
- b. Dapat membantu mempermudah merangkai kalimat tapi masih bingung tambahan katanya (3 siswa)
- c. Sudah bagus, tapi bagus lagi dikasih doorprize (4 siswa)
- d. Lebih kreatif lagi (5 siswa)
- e. Bagus tidak ada masukan (6 siswa)
- f. Coba permainan lain lagi (4 siswa)
- Gunakan gambar biar lebih menarik dan membantu dalam memahami arti kata (3 siswa)

CATATAN LAPANGAN 1

Agenda : Informasi Syarat Permohonan Izin

Tanggal : 2 Februari 2017

Waktu : 09.00 – 12.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Pukul 09.00 peneliti tiba di sekolah SMA Angkasa. Peneliti memasuki ruang TU (Tata Usaha) untuk bertanya tentang izin penelitian dan syarat-syaratnya. Selanjutnya peneliti bertemu dengan guru bahasa Prancis SMA Angkasa yaitu Ibu Lusi Rosviani yang saat itu berada di ruang guru untuk menanyakan apakah bisa melakukan penelitian atau tidak, dan menanyakan kelas manakah yang akan digunakan sebagai subjek penelitian. Selain itu peneliti juga bertanya syarat-syarat lain yang diminta oleh TU. Setelah itu peneliti mohon izin pulang untuk melengkapi persyaratan yang diminta.

CATATAN LAPANGAN 2

Agenda : Penyerahan surat-surat, proposal, dan permohonan izin

Tanggal : 15 Februari 2017

Waktu : 09.00 – 11.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Di hari yang kedua ini, peneliti tiba di SMA Angkasa pukul 09.00. Peneliti memasuki ruang TU untuk menyerahkan persyaratan yang diminta untuk penelitian. Selanjutnya peneliti baru bisa bertemu dengan guru bahasa Prancis, yaitu Ibu Lusi pada pukul 10.00 karena beliau masih mengajar di kelas X. Peneliti berdiskusi tentang jadwal penelitian dan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dan membicarakan tentang proposal penelitian. Selain itu juga peneliti bertemu dengan Bapak Dwi, selaku kepala bagian kurikulum untuk menanyakan lebih banyak tentang informasi sekolah. Kemudian setelah semuanya jelas, peneliti mohon izin pulang.

CATATAN LAPANGAN 3

Agenda : Observasi Sekolah, Kelas, dan Wawancara Guru

Tanggal : 16 Februari 2017

Waktu : 10.00 – 14.00 WIB

Tempat : Kelas XI IPA 1 SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba di sekolah pukul 10.00. Kemudian peneliti bertemu dengan Ibu Lusi, selaku guru bahasa Prancis. Peneliti melakukan wawancara terhadap beliau tentang peserta didik dan proses belajar mengajar di kelas selama ini. Wawancara berlangsung di ruang guru hingga pukul 11.00. Setelah selesai, peneliti berkeliling sekolahan untuk melakukan observasi sekolah, sembari menunggu jam pelajaran bahasa Prancis kelas XI IPA 1 dimulai. Selanjutnya peneliti memasuki ruang kelas XI IPA 1 pada pukul 12.30 untuk melakukan observasi kelas.

Di dalam kelas XI IPA 1, peneliti masuk bersama guru bahasa Prancis. Peneliti duduk di belakang kelas untuk mengamati kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru. Peneliti melihat-lihat kondisi kelas. Kondisi kelas terlihat sedikit kotor tetapi rapi. Peralatan belajar juga sudah memadai. Di dalam kelas terdapat 16 meja dan 32 kursi siswa, 1 meja guru dan 1 kursi guru. Selain itu terdapat pula majalah dinding di belakang kelas, dan 1 almari buku di depan kelas. Di meja guru sudah tersedia beberapa spidol dan penghapus. Di depan kelas terdapat 2

whiteboard, dan bagian atas, sudah terpasang LCD namun belum terdapat *speaker*.

Awal pembelajaran, guru menyapa siswa dan menanyakan kabar, siswa menjawabnya dengan antusias. Selanjutnya guru menanyakan materi yang telah dipelajari. Kemudian guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan. Pada saat itu kegiatan belajar diisi dengan pemberian tugas oleh guru. Para siswa terlihat gaduh, ada pula yang berbicara sendiri, namun guru tetap melanjutkan pelajaran. Ada 4 siswa maju ke depan kelas meminta izin keluar kelas, dan guru mengizinkan.

Kegiatan selanjutnya, guru meminta ketua kelas mengambil kamus untuk dibagikan pada masing-masing siswa. Selanjutnya guru memulai pelajaran hari itu dengan meminta siswa mengambil 5 kata dari kamus kemudian dibuat kalimat. Para siswa terlihat bingung, namun mereka mencoba mengerjakannya. Kemudian sesaat terdengar gaduh dari kursi belakang, para siswa saling bertanya satu sama lain tentang tugas yang diberikan.

Agar siswa tidak gaduh, guru berkeliling untuk memeriksa pekerjaan siswa dan membantu siswa mengerjakannya. Di tengah pelajaran terdapat 3 siswa meminta izin untuk ke kamar mandi, guru mengizinkan dan siswa lain menyorakinya, kelas menjadi semakin ramai. Beberapa saat kemudian 3 siswa tersebut kembali ke tempat duduk mereka. Guru menghampiri siswa satu persatu untuk menjelaskan dan membantu siswa mengerjakan tugas mereka.

Kegiatan berlangsung hingga bel berbunyi pukul 14.00. Guru meminta siswa mengumpulkan tugas mereka. Guru mengakhiri kegiatan dengan mengucapkan salam. Siswa keluar dan bersalaman dengan guru. Selanjutnya peneliti mengikuti guru ke kantor dan berbincang tentang siswa-siswa di kelas XI IPA 1 dan kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan peneliti. Selanjutnya peneliti berpamitan kepada guru.

CATATAN LAPANGAN 4

Agenda : Pelaksanaan Pre-test, Pemberian Angket Pra-tindakan kepada siswa dan Konsultasi RPP 1

Tanggal : 2 Maret 2017

Waktu : 10.00 – 14.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Sampailah di awal bulan Maret, dimana peneliti tiba di sekolah pada pukul 10.00. Peneliti menemui guru bahasa Prancis di ruang guru. Peneliti bersalaman dan menyapa guru. Peneliti memberitahukan soal pre-test yang akan diberikan kepada siswa. Guru memeriksanya dan meminta ada salah satu soal pre-test yang harus diganti. Kemudian peneliti pun mengganti soal pre-test sesuai dengan keinginan guru. Lalu peneliti mendiskusikan RPP 1 yang akan digunakan untuk pelaksanaan tindakan pertama. Diskusi berjalan hingga pukul 11.30, selanjutnya peneliti melakukan persiapan pre-test dan menunggu jam pelajaran dimulai.

Pukul 12.30 jam pelajaran bahasa Prancis kelas XI IPA 1 dimulai. Peneliti memasuki kelas bersama guru. Guru memberikan salam dan memperkenalkan peneliti kepada siswa. Selanjutnya guru memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti menyapa siswa dan membagikan angket pra-tindakan kepada siswa. Selanjutnya peneliti memberitahukan bahwa peneliti akan melakukan tes lisan kepada siswa. Peneliti meminta siswa mengisi angket dan disela mengisi

angket peneliti memanggil satu persatu siswa untuk maju ke depan dan melakukan test lisan dengan peneliti. Guru mendampingi kegiatan hingga selesai. Setelah semua siswa melakukan pre-test, peneliti meminta ketua kelas mengumpulkan angket. Selanjutnya bel berbunyi pada pukul 14.00, artinya sekolah telah usai. Peneliti pun mengucapkan terima kasih dan menyapa siswa. Siswa keluar kelas dengan bersalaman kepada guru dan peneliti. Kemudian peneliti mengikuti guru masuk ke ruang guru dan kembali tentang kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya.

CATATAN LAPANGAN 5

Agenda : Pelaksanaan Tindakan I

Tanggal : 16 Maret 2017

Waktu : 11.00 – 14.00 WIB

Tempat : Kelas XI IPA 1, SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba di sekolah pada pukul 11.00 dan bertemu dengan guru bahasa Prancis serta meminta tanda tangan RPP yang telah didiskusikan sebelumnya. Selanjutnya peneliti menunggu di perpustakaan dan mempersiapkan diri. Selanjutnya jam pelajaran dimulai pukul 12.30 dan peneliti memasuki kelas dengan diikuti guru. Guru duduk di belakang kelas.

Peneliti membuka pelajaran dengan salam dan menanyakan kabar, siswa menjawab dengan antusias. Selanjutnya, peneliti melakukan absensi siswa dengan memanggil siswa satu per satu supaya lebih kenal. Kemudian peneliti menanyakan materi yang telah dipelajari sebelumnya, dan siswa menjawab. Selanjutnya peneliti memberitahukan materi yang akan dipelajari yaitu *Le Gôut*. Peneliti meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah, siswa menjawab dan dibantu oleh peneliti dalam bahasa Prancis.

Selanjutnya peneliti memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu belajar dengan permainan *Cadavre Exquise* dan memberitahukan cara

bermainnya. Peneliti meminta siswa berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Para siswa berkelompok sesuai urutan meja. Namun ketika pembelajaran akan dimulai lebih lanjut lagi, ada 4 siswa maju ke depan kelas dan meminta izin untuk berlatih kegiatan HUT SMA Angkasa, dan peneliti mengizinkan.

Peneliti meneruskan pelajaran dengan menjelaskan materi, siswa memperhatikan. Selanjutnya peneliti bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi, tidak ada siswa yang merespon. Kemudian peneliti meminta siswa bermain *Cadavre Exquise*. Peneliti menjelaskan tentang peraturan permainan *Cadavre Exquise*. Peneliti meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat.

Para siswa gaduh dan saling tanya satu sama lain. Peneliti memberikan satu contoh kalimat yang dibuat dari kertas-kertas tersebut. Kemudian meminta satu kelompok maju ke depan kelas. Namun tidak ada yang mau maju ke depan kelas, akhirnya hanya 2 orang yang mau maju ke depan kelas. Peneliti meminta siswa tersebut menyusun kata-kata yang diambil oleh kelompoknya menjadi satu kalimat selanjutnya peneliti mengoreksi kalimat tersebut agar siswa lainnya mengetahui cara menyusun kalimat yang benar. Selanjutnya peneliti memberikan pertanyaan tentang kalimat tersebut, para siswa bingung dan peneliti membantu siswa menjawab pertanyaannya. Selanjutnya peneliti meminta kelompok lain untuk maju ke depan kelas, namun tidak ada yang mau maju ke depan kelas.

Peneliti menghampiri satu kelompok untuk melihat pekerjaan mereka. Guru keluar kelas. Kemudian peneliti meminta mereka mengucapkan kalimat yang mereka buat, selanjutnya peneliti bertanya satu pertanyaan tentang kalimat tersebut dan siswa menjawab dengan bantuan peneliti. Peneliti melakukan hal yang sama kepada kelompok lain agar mereka semua tahu dan paham dengan cara bermainnya. Selanjutnya peneliti melakukan refleksi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang dipelajari, dan siswa menjawab.

Sebelum bel pulang berbunyi, satu anak minta izin untuk mengambil HP, peneliti mengizinkan. Kemudian peneliti memberitahukan tentang post-test I yang akan dilakukan minggu depan. Para siswa bertanya tentang post-test I tersebut, peneliti menjawab pertanyaan satu persatu. Selanjutnya bel pulang berbunyi, peneliti memimpin doa dan mengucapkan salam. Para siswa keluar dengan bersalaman. Kemudian peneliti bertemu dengan guru di ruang guru untuk membicarakan kegiatan selanjutnya, serta tidak lupa menanyakan evaluasi kegiatan hari ini.

CATATAN LAPANGAN 6

Agenda : Pelaksanaan Post-test I, Pemberian Angket Siklus I kepada Siswa

Tanggal : 23 Maret 2017

Waktu : 12.00- 14.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa kelas XI IPA 1

Deskripsi Kegiatan

Pukul 12.00 peneliti tiba di sekolah. Peneliti langsung menemui guru di ruang guru untuk menyapa guru dan sedikit membahas tentang kegiatan hari ini. Selanjutnya peneliti menunggu jam pelajaran dimulai. Pukul 12.30 bel berbunyi, peneliti memasuki kelas dan mempersiapkan post-test I. Peneliti mengucapkan salam dan menanyakan kabar. Dan tidak lupa mengulas kembali tentang pelajaran minggu lalu. Selanjutnya peneliti memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan.

Peneliti membagikan angket kepada siswa. Kemudian peneliti meminta siswa mengisi angket tersebut. Sambil menunggu siswa mengisi angket, peneliti memanggil siswa ke depan satu persatu untuk melakukan post test I bersama peneliti. Post-test I berjalan lancar hingga bel pulang berbunyi. Peneliti menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.

CATATAN LAPANGAN 7

Agenda : Refleksi Tindakan I dan Konsultasi RPP 2

Tanggal : 30 Maret 2017

Waktu : 09.00 – 11.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba disekolah pukul 09.00. Peneliti sebelumnya telah membuat janji kepada guru bahasa Prancis untuk melakukan wawancara dan konsultasi RPP 2. Kemudian peneliti menemui guru bahasa Prancis. Peneliti menunjukkan hasil pre-test dan post-test I kepada guru kemudian peneliti melakukan wawancara refleksi siklus I. Setelah wawancara selesai, peneliti melakukan konsultasi RPP 2. Guru memberikan masukan dan perbaikan dan peneliti pun langsung memperbaikinya. Guru memberikan tanda tangan. Kemudian pada pukul 11.00 peneliti meminta izin pulang.

CATATAN LAPANGAN 8

Agenda : Pelaksanaan Tindakan 2

Tanggal : 13 April 2017

Waktu : 10.00 -14.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa Kelas XI IPA 1

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba di sekolah pada pukul 10.00. Peneliti menunggu guru bahasa Prancis yang sedang mengajar. Selanjutnya pukul 11.00 peneliti menemui guru dan memberikan RPP 2. Peneliti kemudian mempersiapkan tindakan 2 sambil menunggu jam pelajaran dimulai.

Pukul 12.30 peneliti memasuki kelas. Peneliti memberi salam dan menanyakan kabar. Selanjutnya peneliti melakukan absensi siswa. Kemudian peneliti memulai pelajaran dengan menanyakan materi yang telah dibahas sebelumnya dan siswa menjawab. Kemudian peneliti memberitahukan materi yang akan dipelajari. Peneliti meminta siswa menyebutkan kegiatan-kegiatan yang dilakukan di rumah, siswa menyebutkan dan peneliti membantu menerjemahkan dalam bahasa Prancis.

Kemudian peneliti memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu masih menggunakan permainan *Cadavre Exquise*, peneliti menjelaskan lagi tentang permainannya. Kemudian peneliti meminta siswa berkelompok seperti

sebelumnya. Selanjutnya peneliti menjelaskan materi yang akan dibahas sebelum melakukan permainan. Peneliti bertanya kepada siswa tentang kejelasan materi. Siswa bertanya tentang beberapa hal yang belum dimengerti dalam bahasa Prancis, dan peneliti menjawab.

Lalu peneliti melanjutkan ke kegiatan permainan *Cadavre Exquise*. Guru memasuki kelas dan duduk di belakang kelas. Peneliti meminta masing-masing siswa mengambil sebuah kertas yang berisi sebuah kata, kemudian meminta siswa secara berkelompok untuk menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat. Peneliti memberikan waktu beberapa menit. Para siswa berdiskusi tentang kalimat tersebut, peneliti mengamati siswa. Kemudian peneliti meminta satu kelompok maju ke depan kelas, satu kelompok maju dan mengucapkan kalimat yang mereka buat, selanjutnya peneliti menanyakan pertanyaan tentang kalimat tersebut. Para siswa berdiskusi sebelum menjawab pertanyaan. Kemudian peneliti meminta kelompok lain melakukan hal yang sama.

Bel berbunyi, guru keluar kelas dan peneliti melakukan refleksi dengan menanyakan materi yang telah dipelajari, para siswa menjawab dengan antusias. Kemudian peneliti memberitahukan post-test II yang akan dilakukan minggu depan. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa keluar kelas dengan bersalaman dengan peneliti.

CATATAN LAPANGAN 9

Agenda : Post-test 2, Pemberian Angket Siklus II kepada Siswa

Tanggal : 20 April 2017

Waktu : 12.00- 14.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa Kelas XI IPA 1

Deskripsi Kegiatan

Pukul 12.00 peneliti tiba di sekolah kemudian menyapa guru di ruang guru. Selanjutnya peneliti mempersiapkan post-test II sambil menunggu jam pelajaran bahasa Prancis dimulai. Pukul 12.30 bel berbunyi, peneliti memasuki kelas dengan mengucapkan salam. Peneliti bertanya kabar dan menanyakan siswa yang absen pada hari ini. Selanjutnya peneliti memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengisi angket siklus II dan melakukan tes lisan (post-test II).

Peneliti membagikan angket kepada masing-masing siswa. Peneliti mempersiapkan post-test II dan memanggil siswa satu-persatu. Peneliti melakukan tes lisan hingga pukul 14.00. Kemudian peneliti meminta siswa mengumpulkan angket siklus II. Peneliti menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. Siswa menjawab salam dan bersalaman kemudian keluar kelas.

CATATAN LAPANGAN 10

Agenda : Refleksi Siklus II, Permohonan Surat Selesai Penelitian

Tanggal : 27 April 2017

Waktu : 10.00 – 11.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba di sekolah pukul 10.00 kemudian peneliti menemui guru bahasa Prancis. Peneliti menunjukkan hasil post-test II kemudian melakukan wawancara refleksi siklus II. Peneliti selesai melakukan wawancara dan diskusi pada pukul 11.00 dan berpamitan kepada guru. Selanjutnya peneliti menuju ruang TU untuk meminta surat keterangan Penelitian. TU memberitahukan bahwa Bapak Kepala Sekolah sedang tidak ada sehingga peneliti harus kembali pada minggu depan.

CATATAN LAPANGAN 11

Agenda : Pengajuan Tanda-tangan Surat Penelitian

Tanggal : 6 Mei 2017

Waktu : 08.00 – 09.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Peneliti tiba di sekolah pada pukul 08.00. Peneliti masuk ke ruang TU dan menanyakan keberadaan Kepala Sekolah, namun Kepala Sekolah belum datang sehingga peneliti harus menunggu. Peneliti menunggu Kepala Sekolah hingga pukul 08.30, dan peneliti mengajukan permintaan surat keterangan penelitian kepada Kepala Sekolah. Kemudian beliau meminta tolong TU untuk membuatnya dan meminta peneliti agar mengambil surat tersebut minggu depan.

CATATAN LAPANGAN 12

Agenda : Pengambilan Surat Keterangan Penelitian

Tanggal : 12 Mei 2017

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : SMA Angkasa

Deskripsi Kegiatan

Sesuai dengan permintaan Kepala Sekolah minggu lalu, peneliti pun ke sampai di sekolah pada pukul 10.00. Peneliti masuk ke ruang TU dan bertemu dengan petugas bagian TU untuk mengambil surat keterangan penelitian yang sudah ditandatangani oleh Kepala Sekolah SMA Angkasa. Peneliti sangat berterimakasih dan mohon izin pulang.

**DAFTAR NILAI SISWA KELAS XI IPA 1
SMA ANGKASA**

NO.	NAMA	L/P	Pre-test		Post-test 1		Post-test 2	
			Jumlah Point	Total Nilai	Jumlah Point	Total Nilai	Jumlah Point	Total Nilai
1	Agatha Yeni Ayucevianti	P	9	2,8	22	5,4	26	6,2
2	Ainunisa Nur Hanifah	P	12	3,4	10	3	22	5,4
3	Alfathika Anjani	P	9	2,8	19	4,8	21	5,2
4	Amaliya Intan Christina	P			11	3,2	14	3,8
5	Ananda Angger Danar	L	6	2,2	23	5,6	21	5,2
6	Anis Khoirunisa	P	6	2,2	23	5,6	24	5,8
7	Annisa Hanun	P	17	4,4	18	4,6	14	3,8
8	Balma Agripta Bernike	L	0	1	17	4,4	17	4,4
9	Klara Ayu Maharani	P	6	2,2	14	3,8	17	4,4
10	Fermina Haksi Pratami	P	3	1,6	12	3,4		
11	Galang Romadhon	L	0	1	17	4,4	20	5
12	Hendrasmoro Wikan Tyoso	L	3	1,6				
13	Julia Christin Sihombing	P	9	2,8	29	6,8	21	5,2
14	Kinanti Dwi Pradiva	P	3	1,6	21	5,2	20	5
15	Lukman Isanto	L			22	5,4	21	5,2
16	Mella Anggraeni	P	0	1	15	4	26	6,2
17	Muammad Nosa Muviandoko	L	3	1,6	26	6,2	19	4,8
18	Naza Alfi Rahma	L	9	2,8	23	5,6	26	6,2
19	Novi Dwi Jayanti	P	9	2,8	16	4,2	14	3,8

20	Nugroho Susanto Hadi	L	3	1,6	14	3,8	13	3,6
21	Nurul Huda	P	6	2,2	22	5,4	24	5,8
22	R. Bintang Yubella Hernas M	L	0	1	11	3,2	14	3,8
23	Rahmad Riskiansyah	L			15	4	16	4,2
24	Reza Malinda	P	6	2,2			14	3,8
25	Sartika Dwi Eling Nurul Ichsani	P	6	2,2	25	6	20	5
26	Selvi Oktaviana Putri	P	9	2,8	16	4,2		
27	Selza Azzahra Garini	P	6	2,2	28	6,6	34	7,8
28	Sukma Dyah Pangesty	P	6	2,2	13	3,6	25	6
29	Yunandya Purwaningtyas	P	15	4			17	4,4
30	Erina Eryanti	P	0	1	27	6,4	29	6,8
31	Dhea Silfani Sinaga	P	3	1,6	15	4	17	4,4
Nilai Minimal				1		3		3,6
Nilai Maximal				4,4		6,8		7,8
Nilai Rata-rata				2,17142857		4,742857143		5,042857

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS XI IPA 1
SMA ANGKASA**

NO.	NAMA	L/P	Siklus I	Siklus II
			23/3/17	20/4/17
1	Agatha Yeni Ayucevianti	P	√	√
2	Ainunisa Nur Hanifah	P	√	√
3	Alfathika Anjani	P	√	√
4	Amaliya Intan Christina	P	√	√
5	Ananda Angger Danar	L	√	√
6	Anis Khoirunisa	P	√	√
7	Annisa Hanun	P	√	√
8	Balma Agripta Bernike	L	√	√
9	Klara Ayu Maharani	P	√	√
10	Fermina Haksi Pratami	P	√	√
11	Galang Romadhon	L	√	√
12	Hendrasgoro Wikan Tyoso	L	i	√
13	Julia Christin Sihombing	P	√	√
14	Kinanti Dwi Pradiva	P	√	√
15	Lukman Isanto	L	√	√
16	Mella Anggraeni	P	√	√
17	Muhammad Nosa Muvindoko	L	√	√
18	Naza Alfi Rahma	L	√	√
19	Novi Dwi Jayanti	P	√	s
20	Nugroho Susanto Hadi	L	√	√
21	Nurul Huda	P	√	√
22	R. Bintang Yubella Hernas M	L	√	√
23	Rahmad Riskiansyah	L	√	√
24	Reza Malinda	P	i	√
25	Sartika Dwi Eling Nurul Ichsani	P	√	√
26	Selvi Oktaviana Putri	P	√	√
27	Selza Azzahra Garini	P	√	√
28	Sukma Dyah Pangesty	P	√	√
29	Yunandya Purwaningtyas	P	i	√
30	Erina Eryanti	P	√	√
31	Dhea Silfani Sinaga	P	√	√

DOKUMENTASI





SURAT IZIN PENELITIAN

**L'AMÉLIORATION DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE EN
FRANÇAIS DES APPRENANTS DE LA CLASSE XI IPA 1 DE SMA
ANGKASA EN APPLIQUANT LA TECHNIQUE DES JEUX *CADAVRE*
*EXQUISE***

Par :
Yokhebed Sapta Putri
NIM. 08204241010

RÉSUMÉ

A. Introduction

Maitriser une langue étrangère devient aujourd'hui l'une des nécessités pour la majorité du peuple indonésien. Non seulement comme un lieu de prestige, mais une langue étrangère a une valeur supplémentaire dans divers domaines, en particulier dans le monde du travail. Quelqu'un attirer l'attention quand il peut communiquer dans une langue étrangère. Mais dans le monde de l'éducation ne sont pas toutes les langues étrangères peuvent être appris à l'école. Contrairement à l'anglais, qui est devenu une langue internationale. Le Français est seulement comme un sujet supplémentaire à l'école secondaire, les élèves emportent donc souvent sur ce sujet. En conséquence, les élèves ne s'intéressent pas par l'apprentissage de la langue française. Le manque d'intérêt des élèves vers l'apprentissage de langue française fait conséquence au manque de la compétence en langue française. En effet, le processus d'apprentissage n'est pas propice. Il n'y a pas une bonne coopération entre les étudiants et les enseignants afin que les objectifs d'apprentissage ne soient pas atteints.

Les problèmes ci-dessus se trouvent aussi dans quelques écoles en Indonésie. L'une d'entre eux est SMA Angkasa. Bien que les étudiants obtiennent le cours de français de la classe X, l'intérêt des élèves vers l'apprentissage est encore faible. Cela se reflète dans la réponse des élèves à l'apprentissage. Les étudiants sont en effet actifs dans l'activité d'apprentissage des élèves, mais ne montrent pas une bonne réponse.

La méthode d'apprentissage utilisée à SMA Angkasa est la méthode de lecture. La méthode de lecture peut être interprétée comme une façon de présenter la leçon par le récit oral ou une explication directement à un groupe d'étudiants (Sanjaya, 2006: 147). Le chercheur a discuté ce problème avec le professeur de français. Elle a dit qu'il est nécessaire d'utiliser un média d'apprentissage qui peut attirer l'intention des apprenants, notamment le média d'apprentissage qui peut appuyer l'apprentissage de la compréhension orale. L'un des médias d'apprentissage de la langue intéressant est le jeu de *Cadavre Exquise*. Le jeu de *Cadavre Exquise* est un jeu qui profite les images, mais dans cette recherche, le chercheur change les images avec les mots. Concernant les problèmes discutés ci-dessus, les objectifs de cette recherche est améliorer la compétence d'expression orale en français des apprenants de SMA Angkasa en appliquant la technique de jeu *cadavre exquise*.

B. Développement

L'expression orale est l'une des compétences dans l'apprentissage des langues. Il y a quatre compétences de base dans l'apprentissage des langues,

telles que la compréhension orale, l'expression orale, la compréhension écrite, et l'expression écrite. L'expression orale est la deuxième compétence dans l'apprentissage des langues. Après avoir compris la voix alors nous pratiquerons parler. Et puis nous pratiquons comprendre l'écriture avant de pouvoir écrire. Donc, avant que quelqu'un parler doit avoir entendu le bruit, et peut le comprendre. À titre d'exemple d'une personne qui a une déficience auditive (surdit ) depuis la naissance, alors g n ralement cette personne aura  galement des difficult s   parler. Ceci est parce qu'il ne peut pas entendre, alors qu'il n'a jamais connu le son de la langue et la fa on de le faire.

Selon Iskandarwasid et Sunendar (2009: 241) l'expression orale sont en fait des comp tences de production syst me sonore actuel d'articulation, pour transmettre la volont , les besoins, les sentiments et d sirs aux autres. Lanchec (1976: 133-134) explique qu'il y a trois aspects importants pour mesurer la comp tence de l'expression orale des  l ves, telles que la prononciation, l'intonation et l'accentuation. Alors que selon Breton (2005: 86) les aspects d' valuation de l'expression orale pour le d butant (A1) comme le grille d' valuation qui est divis  en trois formes de l' preuve ;   savoir se pr senter, fournir des informations et d'effectuer un dialogue simple. Sur les trois formes de test, il y a 3 types de notations ils sont grammaticale, lexicale et prononciation. Conform ment   cette recherche, le chercheur a utilis  une forme de l'interview   conna tre les comp tences des  l ves en expression orale. L' valuation adapt e   l' valuation de Breton dans le tableau 4 qui comprend lexicale, grammaticale et prononciation. Dans cette

recherche, nous allons utiliser la technique des jeux *Cadavre Exquis* dans le cadre d'améliorer la compétence d'expression orale en français.

Les jeux *Cadavre Exquis* sont créés par André Breton, Marcel Duhamel, Jacques Prevert et Yves Tanguy en 1925. Ils l'ont fait jeu en écrivant un mot sur le papier, le papier est plié. Et puis le papier est donné au joueur suivant, puis il écrit un mot, et ainsi de suite. Les jeux *Cadavre Exquis* appliqués dans l'apprentissage de français dans cette recherche est en combinant les mots composés d'un sujet, prédicat, objet, complément, adjectif, et ainsi de suite. Les étapes Les jeux *Cadavre Exquis* sont suivantes:

- a) Les élèves ont été divisés en plusieurs groupes, un groupe était composé de 4-5 étudiants.
- b) L'enseignant demande à chaque élève de prendre du papier de couleur qui contient un mot. Une couleur contient un mot de type, par exemple rouge pour le sujet, la couleur verte pour le verbe, etc.
- c) Chaque groupe fait une phrase complète en combinant les mots qui ont été prises par chaque membre du groupe.
- d) Un par un groupe à se présenter pour révéler la peine qu'ils ont fait.
- e) Les enseignants fournissent quelques questions pour chaque groupe selon les phrases qu'ils créent.
- f) Les élèves ont répondu aux questions des enseignants conformément à la phrase qu'ils font.

Cette recherche est une recherche d'action en classe (RAC) où le sujet est des apprenants de la classe XI IPA 1 SMA Angkasa qui sont 31 apprenants. Cette recherche a été effectuée en deux cycles qui ont commencé de février à l'avril 2017. Le premier cycle se compose de deux séances d'actions et le *post-test I*. Le deuxième cycle était consacré à optimiser l'application de la technique de jeu *Cadavre Exquise* avant d'effectuer le *post-test II*. Les données de la recherche sont obtenues par de la combinaison de données qualitatives et quantitatives. Les données qualitatives sont les résultats des observations, des entretiens, des enquêtes et des notes de terrain, tandis que les données quantitatives sont des résultats de tests des apprenants à chaque cycle. La validité des données de la recherche est basée sur la validité des données triangulaires, tandis que la fiabilité de la recherche est acquise selon le jugement des experts.

L'objet de cette recherche est donc l'expression orale en français. Pour collecter les données, nous avons employé six instruments, ils sont l'observation, l'interview, l'enquête, des notes de rapport, la documentation et le test de la production orale. Cette recherche a été menée en deux cycles. Chaque cycle se compose quatre étapes ainsi que la planification, l'action, l'observation, et la réflexion. Avant d'effectuer l'action, nous avons effectué la pré-action.

a. La Pré-action

Le but de cette étape est pour savoir les problèmes confrontés par les élèves. Il y avait trois activités principales qui ont été réalisées

telles que l'observation, l'interview, et la distribution des enquêtes. La première étape était l'observation. Le chercheur observe tous les aspects de l'apprentissage (l'école, les élèves, l'enseignant, le méthode de l'apprentissage, et le résultat de l'apprentissage des élèves). Cette observation a pour but de savoir le processus de l'apprentissage du français. Pendant l'observation, nous avons observé l'attitude et la motivation des apprenants, la façon de l'enseignant à transmettre la matière de l'apprentissage, et l'atmosphère de la classe. Basé sur l'observation préliminaire au cours de l'apprentissage de compréhension écrite en français, la plupart des apprenants était moins motivée.

Ensuite, Nous avons effectué la distribution des enquêtes aux élèves. Ces enquêtes ont été distribuées pour solliciter des informations sur l'intérêt, la motivation des apprenants et aussi la méthode utilisée par l'enseignant. Les résultats des enquêtes ont montré que la plupart des apprenants n'ont pas aimé le français, ils ont eu encore des difficultés à prononcer le mot en français et rédiger le phrase oralement. Les apprenants étaient moins intéressés à apprendre le français parce que les méthodes utilisées étaient moins variées.

L'étape suivante était l'interview avec le professeur de français SMA Angkasa. L'interview a été menée pour obtenir des informations sur l'apprentissage du français. Selon les résultats de l'interview avec le professeur de français, nous avons trouvé des informations sur l'apprentissage de français dans la classe. Le prof utilise le MAG pour la

source ce l'apprentissage. Il applique la méthode de « audio-visuelle » pour attirer l'attention des élèves, mais il y a quelques problèmes confrontés des élevés, notamment sur la compétence de l'expression orale, comme la prononciation des apprenants n'est pas clair.

La dernière étape était pré-test. Cette étape était pour but de savoir la compétence des élèves sur la production orale en français. Le résultat de pré-test nous ont montre que personne a achevée la valeur de la maîtrise minimale (7,00). Le score plus élevé était seulement 4,4 alors que le résultat le plus bas était 1. Ça montre que la compétence de l'expression orale des élèves de SMA Agkasa était encore faible.

b. Le premier cycle

Après avoir effectué les étapes de pré-action, nous avons mené ensuite la recherche action en classe en utilisant la technique de jeu *Cadavre Exquise*. Nous avons appliqué d'abord le premier cycle de la recherche. L'action au premier cycle dans le cadre d'améliorer la compétence de compréhension orale en français des apprenants a été menée en conformité à un plan de la recherche qui était préétabli. Le premier cycle a été effectué en quatre sessions d'apprentissage et une session pour faire le *post-test I*. Chaque session s'est déroulé en une durée de 2x45 minutes.

Après avoir appliqué la méthode *Cadavre Exquise*. Au premier cycle, nous avons effectué ensuite le *post-test I*. L'évaluation du *post-test I* a utilisé l'instrument du test oral. Le résultat du *post-test I* a montré que le

score plus élevé était 6,8, le plus bas était 3. Le score moyen de la classe était 4,7. Bien que personne n'achève la valeur de la maîtrise minimale.

c. Le deuxième cycle

Au deuxième cycle, nous avons fait les mêmes étapes que ceux du premier. Le deuxième cycle a été effectué en trois sessions et une session pour faire le *post-test II*. Chaque session s'est déroulé en une durée de 2x45 minutes.

Après avoir appliqué la technique *Cadavre Exquis* au deuxième cycle, nous avons effectué ensuite le *post-test II*. L'évaluation du *post-test II* a utilisé l'instrument du test oral. Le résultat du *post-test II* a montré qu'il y avait l'amélioration sur l'expression orale en français des élèves. Le résultat du *post-test I* a montré que le score plus élevé était 7,8, le plus bas était 3,6. Le score moyen de la classe était 5,04.

Cette recherche est effectuée de février à avril qui a obtenu le résultat en forme de processus et produit.

a. Processus

L'utilisation de la technique de jeu *Cadavre Exquis* dans l'apprentissage de la langue française peut accroître l'intérêt des étudiants. Les étudiants étaient enthousiastes et active dans le processus de l'apprentissage. Les travaux effectués entre des groupes d'étudiants ont sensibilisé les uns des autres pour résoudre le problème afin que les élèves apprennent à bien travailler ensemble.

b. Produits

L'application du technique jeu de *Cadavre Exquise* dans l'apprentissage de la langue française peut améliorer les compétences d'expression orale des élèves en français. Nous avons su par les différences visibles dans les valeurs obtenues à partir du pré-test, post-test I et post-test II. Dans le pré-test le score moyen était 2,2, puis la première valeur moyenne post-test des étudiants a augmenté 25% , le score moyen était 4,7, et l'augmentation post-test II était 3,4%, le score moyen était 5, 04. A partir de ces résultats, le jeu *Cadavre Exquise* dans l'apprentissage de la langue française peut améliorer la compétence de la production orale des élèves. En plus apprendre à corder une phrase correctement, alors l'étudiant sait comment composer une phrase avec le bon ordre en français.

C. Conclusions et Recommandations

Selon les résultats de la recherche, la recherche action en classe qui a été effectué en collaboration entre le chercheur et professeur français en classe XI IPA 1 SMA Angkasa, nous pouvons conclure que pour améliorer la compétence de la production orale des élèves en français, l'apprentissage se fait par des techniques de jeu *Exquise Cadavre*. Pour avoir le bon résultat l'augmentation des compétences de la production orales des élèves en utilisant le jeu *Exquise Cadavre* est appliqué avec l'apprentissage en groupe. Avec des groupes les élèves peuvent faire une bonne coopération entre les élèves. De plus, les élèves peuvent aussi faire la discussion.

La technique de jeu Exquise Cadavre dans cette étude indique que le jeu peut améliorer les compétences de la production orale des élèves. L'amélioration observée à partir des résultats de la capacité des compétences de langue française des élèves dans le pré-test, post-test 1 et post-test 2. L'amélioration s'observait à travers du score moyen des apprenants dans chaque cycle. Dans le *pré-test*, les apprenants ont obtenu le score moyen de 2,2. Ce score moyen s'améliorait ensuite au *post-test I* de 2,5 (25%) dont le score moyen des apprenants était 4,7. Au *post-test II*, ce score moyen s'améliorait plus mieux de 0,34 (3,4%) où le score moyen des apprenants était 5,04. En dépit de l'augmentation de la valeur de l'étudiant moyen n'est pas très important, mais les résultats peut dire que l'application des techniques de jeux *Exquise Cadavre* peut améliorer la compétence de la production orale des élèves.

Nous pouvons, alors, poser des recommandations destinées à l'institution scolaire, aux enseignants, aux futurs enseignants, et aux futurs chercheurs ci-dessous:

1. À l'institution scolaire. L'institution a un grand rôle de faciliter et soutenir les enseignants d'appliquer et utiliser les nouveaux techniques de l'apprentissage dans la classe comme une alternative pour améliorer la qualité de l'enseignement à l'école.
2. Aux enseignants. La technique de *jeu Cadavre Exquise* peut être utilisé dans l'apprentissage du français.

3. Aux futurs chercheurs. Cette recherche pourrait devenir le sujet de considération afin de faire la recherche suivant.